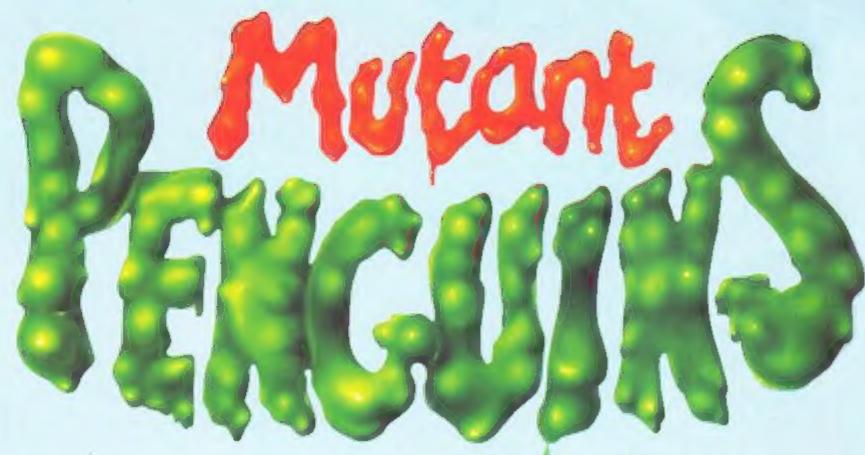
### LA PIU' COMPLETA GUIDA AI COMPUTER GAMES **CD-ROM** 13.500 CARTE DI Lord of the Pit **GUIDA AL DIVERTIMENTO ELETTRONICO** Anno VIII n. 12 - DICEMBRE 1996 - L. 6.000 ning your upkaup, sacillice ? reature other than Lord of the Plt. B you cannot, Lord of the Plt desks I damage to you. Illus Mark Tedan OCO DOVE CHI ROMPE NON PAGA, MAYIN **ANTEPRIMA ASSOLUTA** RAMA LARRY 7 F16 RETURN TO BAGDAD ETET-2211 NSSI DEADLOCK • MAGIC • BROKEN SWORD DARK FORCES DA LONDRA WAR WIND • SCORCED PLANET • NEVERHOOD 60012 ZORK NEMESIS • HARVESTER • SHERLOCK HOLMES REBELLION • HARDLINE • BATTLE CRUISER 3000 • BLUE ICE • GOL! ANNUNCIA • FIFA 97 • NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP 'MR. TANK' DESTRUCTION DERBY 2 • NHL 97 • SCREAMER 2

L'orda dei Pinguini Mutanti Alieni è arrivata! Sei pronto a fermarla?

Combatti contro di loro per evitare l'attivazione dell'arma finale: il Doomscale.





Dormi preoccupato, ma non troppo: non sei solo. Nel tuo compito sarai aiutato dai pinguini Terrestri, che odiano i Mutanti Alieni, e dai piccoli Gremlins.



Più Gremlins raccogli, più bonus ottieni, e con i bonus arriveranno armi, power-ups ed extra Gremlins.



Ferma i mutanti con
la dinamite o con la
colla-stick e
costruisci macchine
speciali ed invenzioni per
bloccarli
definitivamente!

L. 79.000

Per MS-DOS e WINDOWS 95

Disponibile presso i migliori rivenditori!



FINSON sri - Via Montepulciano 15 - 20124 Mitano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a.
e-mail: finson@finson.it
www.finson.com



### **CLUB 21**

La protagonista di CLUB 21, Tara, ti guiderà in un mondo virtuale dove potrai glocare a Black Jack e assistere a eccezionali striptease nei locali più in voga della tua città!

Quindi siediti, fai la tua puntata e stal a vedere cosa succede quando si vince a Club 21!

> L. 79.000 versione italiana

### ALLEY CATS PANDORA'S

Benvenuto al Twin Peeks Bowl-O-Rama, dove i vestiti cadono come

Gioca e fai strike con le più eleganti giocatrici di bowling. Divertiti con Candy la bionda esplosiva, Rachel la smaliziata ed Elizabeth la professoressa.

L. 79.000

### POKER PALACE

Gioca un poker differente con Pandora's Poker Palace. Stella Stevens ti intratterrà nel suo stupendo Casinò, dove potrai giocare a poker contro le più belle e abili ragazze. Devi essere molto bravo per vincere, ma ne vale la pena!

L. 79.000

### QUEEN OF THE COURT

Sfida le migliori cestiste in un gioco in cui fai punti o ti spogli! Centra il canestro, vinci la partita e vedi chi finisce in doccia. Il più divertente One-on-One mai visto!

L. 79.000

Disponibili presso migliori rivenditori! Distributore esclusivo per l'Italia:



FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY) Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. e-mail: finson@finson.it

www.finson.com













### CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

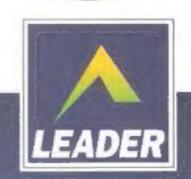
REQUISITI TECNICI: DOS 5.0, 486/66 MHZ. WINDOWS 3.1, 8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X. SCHEDA SONORA, SVGA, MOUSE.

167-821177

giungla amazzonica ai ghiacci scandinavi. Crea nuovi percorsi e nuove macchi ne, corri contro il tempo e contro altri piloti: SCREAMER 2 è un'intensa sfida mozzafiato che esaspera il PC e i Vostri nervi fino all'estremo.

Il nuovo Rally sulle strade di tutto il mondo: dalla campagna inglese, alle piramidi, dalla

£ 79.900



ODORO

### E' UNA RIVOLUZIONE!

Siamo arrivati alle soglie dell'anno della grande svolta. Sì, proprio così: il 1997 apre ufficialmente quella che è già stata definita "l'età dell'oro" per i videogames. Anni di ricerca, sviluppo tecnologico ed economico vissuti con grande passione ed entusiasmo si confrontano adesso con un mercato più vasto ed eterogeneo. Il computer e i computer games non sono più merce di culto per pochi fanatici, ma sono entrati a far parte dell'uso (quasi) comune di ogni famiglia che oggi può scegliere il suo CD-Rom preferito tra una varietà impressionante di prodotti. Certo, chi ha vissuto dalle sue origini questo fenomeno, subendo magari le ingiurie di chi non capiva, può anche vedere questa apertura come una sospetta invasione dei barbari che banalizzerà un mondo che finora ha tratto linfa esclusivamente dalla vera e incrollabile passione dei fans. Ma non dobbiamo farci prendere dal panico, e guardare con obbiettività a una 'massificazione' dell'universo 'multimediale' che ci porterà anche dei notevoli benefici. Per esempio, avrete notato il gigantesco arricchimento dell'accessoristica legata ai videogames: pedaliere, pistole, schede 3D, diffusori sonori, persino un simulatore di pulsantiere da pinball - un'intera industria dedicata esclusivamente all'arricchimento dell'esperienza videoludica. Come in tutti i campi, la fase di maturità di questo settore porta all'espansione dei servizi; basterà a questo punto saper scegliere e cogliere le occasioni migliori.

Ed è proprio su questo punto che entra in gioco K. Il nostro impegno si rivolge sempre più a darvi un panorama completo di ciò che vale la pena tener d'occhio. E' un compito dalle vaste proporzioni, ma che ci prendiamo con grande gusto. Il nostro impegno solenne è quello di farvi da guida e scout in questo mondo. Saremo un cane da guardia feroce ed entusiasta pronto a balzare su ogni nuovo movimento del mercato. E naturalmente ci attrezziamo alla bisogna. Dal prossimo numero possiamo annunciare che K si arricchirà di un cover disK, un CD-Rom di supporto alla nostra pubblicazione. Sarà un prodotto diverso dai soliti, pieno zeppo di utili supporti, che vi saranno svelati in dettaglio sul prossimo numero. E' una novità grossa, importante. Una vera e propria rivoluzione, che vuole celebrare degnamente l'inizio di questa età dell'oro. Chi si preoccupa dei costi potrà stare tranquillo: non ci saranno aumenti stratosferici, anzi decisamente contenuti, e poi chi proprio non si ritrova con i disK potrà sempre acquistare la sua versione 'classic'. Insomma, lanciamo un nuovo servizio, con l'intenzione di starvi sempre più vicini.

E vi assicuriamo, però, che le novità non finiscono qui: a Febbraio infatti...

Chiudo queste note con gli auguri di rito a tutti i nostri lettori e allo staff redazionale. L'avventura di K diventa ogni giorno più entusiasmante e, al di là di ogni retorica, tutto questo non potrebbe succedere senza il fondamentale contributo di entrambi. Ma che auguri sarebbero questi se non fossero accompagnati da un sontuoso regalo? Ebbene, eccolo servito. A partire da questo numero possiamo annunciare il trionfale (squilli di tromba, please) ritorno sulle nostre colonne del leggendario Derek Dela Fuente, mitico corrispondente da Londra. Lo abbiamo catturato e riportato alla base, per poterci gustare le sue clamorose anteprime e la sua prosa precisa e divertente. Siamo veramente felici di riaverlo con noi, lo ringraziamo per la scelta e, anche a nome vostro, gli inviamo un caloroso Welcome Back Derek!

Lo spazio è terminato e non resta quindi che ricordarvi il nostro appuntamento a Gennaio con la rivoluzione di K. "A livello multimediale, s'intende...".

### RAIDER

QUESTA SI CHE E' UN'AVVENTURA!

Hey baby.

Sono Lara Croft.

Vuoi giocare con

me?

Ci sono giungle, antiche rovine, prigioni,

palazzi, tombe

e piramidi da visita-

re, misteri da risol-

vere... le pistole?

Vabbè l'avventura

ma...

GIU' LE MANI !!!









### CD.Rom

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
IBM O 100% COMPATIBILI,
PENTIUM, 8 Mb RAM,
20 Mb LIBERI SU HD,
LETTORE CD.Rom ZX,
SVGA VESA O LOCAL BUS,
VIDEO 256 COLORI,
JOYSTICK, SCHEDA SONORA.

£ 99.900





### 20111118

Siamo arrivati alla fine dell'anno, e ci apprestiamo a vivere (speriamo in armonia) la notte natalizia e l'inizio di un nuovo anno, che ci vedrà impegnati in

una serie di innovazioni (l'editoriale di Roy è significativo!!!). Nel frattempo gustatevi il numero di K, sempre colmo di novità e review! Buone feste da parte di tutta la Redazione.



Speciale Rebellion a pag. 18



Rama a pag. 38



Magic a pag. 54



Broken Sword a pag. 60



TNT a pag. 120

### Speciale Rebellion ..... 18

Un gradito ritorno a K! Derek dela Fuente è andato alla Rebellion e ha scovato le anteprime in lavorazione. Come ai vecchi tempi le novità non si fanno attendere!

### 

Una nuova avventura dalla Sierra, questa volta firmata da Arthur C.Clarke, lo scrittore "padre" della fantascienza. Un titolo davvero interessante, testato per voi dal nostro Fassina.

### Larry 7......42

Ritornano le avventure dello "sfigatissimo" Larry Laffer, impegnato in una lunga crociera nell'Oceano a bordo della nave dell'amore. Neanche questa volta il povero Larry riuscirà ad evitare le solite brutte figure... Prevediamo notti insonni!!!

In esclusiva EUROPEA siamo venuti in possesso del nuovissimo programma della Microprose, che stavolta lascia le piste degli autodromi e i cieli inviolati per dedicarsi ai poteri delle carte. Un programma davvero eccellente e ben fatto, sezionato in ogni sua parte da un duo di appassionati: Perna e Moraschi.

### Broken Sword.....

L'ordine dei Cavalieri Templari cadde in disgrazia e venne smantellato per il troppo potere accumulato; ma non tutti i tesori di cui i cavalieri disponevano vennero recuperati dopo lo scioglimento dell'ordine. E oggi toccherà proprio a voi cercare di ritrovarli.

### Neverhood ......72

Dal cappello di Steven Spielberg spunta il primo di una lunga serie (almeno lo speriamo) di prodotti ludici. L'omino di pongo, a noi in redazione, e davvero piaciuto moltissimo...

Questo mese concludiamo la soluzione completa di Dark Forces, condotta dal nostro lettore Dennis Caldarini, e la prima parte di un lunghissimo gioco che "Pitone" ama alla follia: Crusader - No Remorse.





Pubblicazione periodica mensile. Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 dei 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A. via Mecenate 91 - 20138 MILANO Tel; 02/50951 fax 02/5065361

### VIA Pagliano, 37 - 20149 MILANO

Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Glampaolo Moraschi, Max Partaril, Luca Fassina, Massimo Losa, Antonio Perna, Paolo Forni, Alessandro "Pitone-Skomp" Seccalieno, Gigio Rancillo, Daniele Fatzone, Silvia F., Fabrizio Farenga, Alessantro Peretti, Derek Dela Fuente.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

METANTI PRA SYAMPA

Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588 Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/95

### CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'

P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.I.

via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919 Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancario Gani, Franco Fermegia

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.o.A. via Mecenate 91 - 20138 MILANO Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE

Gianni Vallardi

### ACCUMAMENTS.

R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

TALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Beigio, Brasile, Canada. Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a. MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicciante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - lax 02/99044553, inviando enticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia ametrata comisponde al dop-pio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

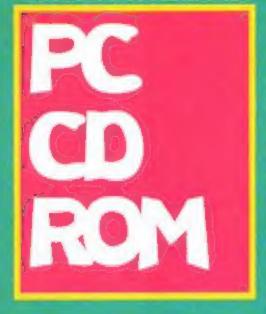
ISSN 1122-1313 RCS Libri e Grandi Opere

INDIRIZZO INTERNET: http://www.rockol.it (pulsante "Edicola")

IMDIRIZZO e-maili k.magazine@bbs.infosquare.it

## FERGIOCO

### VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256



1962 THE PACIFIC AIR WAR	297.900
1944 ACROSS THE RHINE	49-900
4 SOULLS OF THE TOLTECS	86-000
10 ULTRA PINBALL Creep Night	687.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24 900
10 ULTRA PINBALL Creep Night A-TRAIN & CONSTRUCTION SET ABSOLUTE PINBALL	69-900
ARUSI	89.000
ACE VENTURA PET DETECTIVE	14.60
ACE VENTURA PET DETECTIVE ACES COLLECTION ADSO CORE RULES	49.00
ADAD CORE BULES	68.900
AFTERLIFE	89.00
	80.900
AIR POWER BAILAGO	691500
AIRBUS FAMILY ON LECTION	69.50
ALRION	70.000
AGE OF RIFLES AIR POWER Italiano AIRBUS FAMILY COLLECTION ALBION ALIEN INCIDENT ALIENS Italiano	90.00
ALIEUS Issians	49.900
ALLIED GENERAL	20.00
ALONE IN THE DACK THE OGIA	79.500
AMBUSH AT SCHOOL	10.60
AMERICAN CONT. WAR	80.00
ALLIED GENERAL ALONE IN THE DARK TRILOGIA AMBUSH AT SORINOR AMERICAN CIVIL WAR ANGEL DEVOID	80.00
AREA 51 Americano Win 95	110 000
ASSASSIN 2015 Win'95	80.00
ACCASIS T 0000 Indiana	- 200
ATF ADVANCED TACTICAL FIGHT.	10.00
ATE Mate Electrical Parts Trials	10.00
ATF Note Fighters Data Disk	10.00
AWARD WINNERS GOLD EDITION AZRAEL'S TEAR	59.90
BACK TO BAGHDAD F-16C Italiano	159.00
BACKPACKER	59.90
EAD MOJO	59.90
BATMAN FOREVER	59.40
GATTI E/DINCED WMAIN	50.00
SATTLEGROUND: ARDENNES IN BATTLEGROUND: GETTYSBURG BATTLEGROUND: SHILCH BATTLEGROUND: MATERLOO Ing	89.90
BATTI FOROVINO OFTTYSHING	24.5
BATTO ECONOMIC SHE ON	100
BATTI FOROMO MATERI ON his	1000
BATTLEGROUND, WATERLOO big BENEATH A STEEL SKY	3000
Beneath Worker Styl	

BERMUDA SYNOROME Man Italiano BETRAYAL AT KRONDOR BIG HURT BASERALL BIG RED RACING Italiano	89-50
BETRAYAL AT KRONDOR	191.00
BIG HURT BASEBALL	59.90
BIG SED RACING Italiano	74.50
BIOFORGE	49100
BLACK KNOOT Using Street USA	40.00
BLAND WACHINE HEAD	500.00
BIOFORGE BLACK KNIGHT Manne Strike USA BLAM! MACHINE HEAD BLITZKREG BLOCK AND TACKLE BLICONSTONE	10.00
BLOCK AND TACKLE	10.00
BLOCK AND TACKLE BLOODSTONE BOARD & STRATEGY GAMES BOEING FAMILY COLLECTION BRAIN CEAD 13 Italiano Parieto BRITISH ISLES Part 1 5.0 BROKEN SWORD Italiano BUBBLE BOBBLE BUS TRAINING	10.00
BOARD & CYDATEON CAMES	10.00
BACKING CALIFFORD CONTAIN	20.00
DOCKS PARKET COLCECTION	000.00
DOWNEY OF CO Own 4 C A	40.00
BRITISH ISLES FAIT 1 S.V	90 AN
BHUKEN SHURD IIIIIIIIII	0000
BOSBLE BOBBLE	200
BUG! Itseano	200
BULLFROG PAK	40.00
DURIED IN TIME Ballano	207.00
BUBBLE BOBBLE BUG I Italiano BULLEROG PAX BURIED IN TIME Italiano BURN:CYCLE Italiano BUSINESS JET CAESAR CAESAR II CAPITALISM CESSNA CUSTOM KIT CHAMP MANAGER 2 95 97 UPDATE CHAMPIONISHIP CHESS	10.00
BUSINESSAUT	89.90
CAESAR	19.90
CAESAR II	49.90
CAPITALISM	69.90
CESSNA CUSTOM NIT	61.90
CHAMP MANAGER 2 96 97 UPDATE	39.90
CHAMPIONSHP CHESS CHAMPIONSHP MANAGER 2 CHAMPIONSHP MANAGER 2 CHAMPIONSHP MANAGER 2 96 97 CHESSMASTER 5000 Win'95 CHRONICLES OF THE SWORD IN CICA PER WINDOWS ITALIANO	29,90
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	34.90 59.90 74.90 109.90 29.90
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96 97	59.90
CHESSMASTER 5000 Win 95	74.90
CHRONICLES OF THE SWORD Its	109.90
CICA PER HINDOWS ITALIANO	28.90
CIV RET	69.50
CTVE, WAR MASIAN EXHAU	79.90
PAGE PEATEON	20.00
CIVILIZATION 8 Ingless CIVILIZATION 8 Evolution CIVILIZATION 8 TOOLKIT CLOSE COMBAT Win 95 Ingless CLOSE COMBAT Win 95 Ingless CLOSE COMBAT Win 95 Ingless COMPAT STAN	30.5
COST IZATION & Evolution	40.00
CHIEF CRATICAL & TOOL KIT	20.00
CLOSE COMPAT Was by Inches	44.00
Of OCE COMPAY WE WE Indiana	94.00
ANT END OF AN	36.00
POR CHIEFFERDIN	100.00
COLONIZATION COMMINCHE 2.0	30.00
AND THE CO	200
COMMIX ZONE COMMIX DONE COMMIAND & CONQUER Hallano	39.90
COMMAND & CONGUER Italiano COMMAND & CONGUER Comm.ing	119.90 79.90
COMMAND & CONSIDER COMMAND	- 100
Continued and the Continued State of the Cont	20.00
Commission of the Commission o	9.0
	49.0
COMMAND & C Command Comp. COMMAND & C Covert Operations	09.90
CONTROL MARKETO	89.90
CONGUEST OF NEW WORLD Ing	88.90
CONQUEST OF NEW WORLD In	919
CRUSADER NO REGRET Italiano	89.00
PROPERTIES NAME OF CASE OF STREET	30100

LIA ILLLI O	Mal
numeru k	
отвенна	2000
CYBERIA CYBERIA 2 Resumection Inglese CYBERJUDAS CYBERMAGE Italiano	78,900
CYBERDUDAS	161,900
CYOERMAGE Mailano	101,000
CYBERSPEED CYBERSTORM WINTS CYCLONES Ballano	391900
CYBERSTORM WITTS	89.900
CYCLONES Italiana	10,000
	89,900
DAGGER'S RAGE DAGGERFALL DARK FORCES DARK SEED II	20,000
DAGGERFALL	59,500
DARK FORCES	49,900
DASK SEED II	70.000
DARK SUN Crimson Sands OnLINE	90.000
NA BUEB	40 000
DAVIS CUP TEMNIS DAY OF THE TEMTAGLE DEADLINE Inglese Francese DEADLINE Inglese DEADLINE Inglese DEADLOCK Inglese DEADLOCK Inglese	60 000
DAY OF THE TOUTAGE	80.000
NEARLINE INVESTIGATION	2000
SCADLING Impede resistore	100,000
DEADLINE MINING	100.000
DEADLOCK Inglese	98,900
DEADLOCK Italiano	99,900
DEADLY TIDE Win 95 Inglese	84,900
DEATHKEEP	59,900
DEADLOCK Inglese DEADLYTIDE Win 35 Inglese DEATHKEEP DEATHKEEP Win 95	69.900
DEFCON 5	49,900
DEFINITIVE WARGAME II DESCENT Levels of the World DESTRY Wie 95	39,900
DESCRIPT Levels of the World	20,000
DESTROY WAS 95	99.900
DESTRUCTION DERBY	50.000
perpendicular denot	90.000
REPROPERTY.	10000
RELATION DAYS N	-
DEVO SMART PATROL	100.000
DOOM I IMMENO	20.00
DOOM DEATH MATCH	59.900
DOOM Level Master II	49.900
DOOM TOOLKIT Val.3	29.300
DOOM I HAMADO DOOM DEATH MATCH DOOM LEVEL MISSIER II DOOM TOOLKIT VOLD DOOM: MASTER LEVELS OF DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 FL) DRAGON'S LAIR CD-ROM	59.900
DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 FL)	49.900
DRAGON'S LAIR CO-ROM	20.000
DRAGON'S LAIR II Time Warp W/S DREAMWEB	79.900
DREAMWEB	49.900
DUKE NUKEM 10 Ingines	89.900
DUIXE NUKEM SD Inhano	60.900
DUKE NUKEM SD Areade Expl.II	19.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	59.900
	54,900
DUKE NUKEM Duke Zone DUKE NUKEM Nuke II	391900
DUKE NUKEM TOOLKIT	29,400
EARTHSIEGE 1	12,500
EARTHSIEGE 2	20,000
EARTHWORM JIM 1 & 2	200
EARTHWORM JIM 1 & 2	60 000
ECCO THE DOLPHIN ENTOMORPH	50.500
ENTOMORPH EURO 96 Inglese	39.900
EURO 66 Inglese EUROPE 2 EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	(0.80)
FORUPE 2	79.800
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME GAMES IMMANO	79.900
EXTREME RISE OF THE TRIAD	28-900
F-15 STRIKE EAGLE III	38-900
FI MANAGER	79.900
FABLE Italiano	(891,000)
FANTAMANAGER	58 900
FAST ATTACK	Egr 900
FIELDS OF GLORY	26 000
FIELDS OF GLORY FIFA SOCCER '95	69 900
DEA SOCCED OF BUSINESS	70.000
FIGHTER DUEL METHICAK	100
ENAL ADDRESS	70.000
CHAL APPROACE	79.300
FINAL DOOM FIRE FIGHT Win SS	to 900
PING PART WIN 32	04 300
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
	- A- A-A

02 / 293242	30
mermany.	MANN
PISTRIGHT FLEET DEFENDER & SCENARIO FLIGHT ADVENTURES 1 FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN FLIGHT SCHOOL	29.000
FLIGHT ADVENTURES 1	94.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	23,900
FLIGHT SCHOOL	99,900
ELWINE DUPAD E 1	109-900
FLIGHT SMULATOR 5.1 Inglese FLIGHT SMULATOR 5.1 Inglese FLIGHT SMULATOR 6.0 Win95 ing FLIGHT SMULATOR FSFX Upgrade FLIGHT UNUMITED Italiano FROTBALL Win 95	991.9000
FLIGHT SHALL ATOR S.1 Winds Inc.	99.900
FLIGHT SMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNUMETED Itsland	49.900
	9.900
FRANKENSTEIN FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ing	69.900
FILL THROTTLE Indoor	39,900
FULL THROTTLE Inglese FULL THROTTLE Italiano Pariato	99.900
GABRIEL KNIGHT Sins of Fathers	39.900
GEARHEADS	79.900
GENDER WARS	74.900
GEV MIN OF	70.000
GOBUNS 3	19.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Italiano	\$9.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89,900
GOBLINS 3 GRAND PRIX GRAND PRIX 2 Italiano GRAND PRIX MANAGER Italiano GREAT AIRLINES GREAT NAVAL BATTLES Final Fury GREAT NAVAL BATTLES TREASURES	21/200
GREAT NAVAL BATTLES FIRST FLEY GREAT NAVAL BATTLES TREASURES	23.000
MARINES I I A	29.900
HARDLINE Ingless	84.900
HARDLINE Italiano	59.900
HARDLINE Ingless HARDLINE Ingless HARPOON II ADMIRAL'S EDITION HARRIER SYGA HARVESTER	73.900
HARVESTER	73.900
HAWAII SCENERY 5.1	59.900
HAWAII SCENERY 5.1 HELLBENDER WIN 95	79.500
HERETIC Shadow of Serpent HEROES OF MIGHT & MAGIC	88.900
HENDES OF MIGHT 5 MAGIC	89.500
HEXEN: DEATHORNES DARK CITADEL	29.900
HI-OCTANE Image	49.500
HIND Inglese	64.900
HIND Italiano	79.500
THAVE NO MOUTHAMUST SCREAM	60.000
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
INCA & Wirecocks	49.900
BASIAHA JONES KII	49.500
NOYCAR PACING	39 900
INFOCOM MASTERPIECES INORDINATE DESIRE INTERACTIVE COLLECTION VOIS INTERNATIONAL TENNIS OPEN	10,000
INTERACTIVE COLLECTION Valid	59,900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN	49.900
HON ASSAULT Italiano	49.000
SISS SISSE NORSE	64.900
JUDGE DREDO KICK OFF 16 Ing CARD GAME KING'S QUEST GOUEST GLORY 3 KING'S QUEST FVI COLLECTOR'S KINGDOM O' MAGIC	59 900
KING'S QUEST EQUEST GLORY 3	49.900
KING'S QUEST I'VI COLLECTOR'S	49.900
KINGDOM O' MASIC	T9.900
LANDS OF LOSS	64.900
KYRANCIA 1,23 the Series LANDS OF LORE LARRY COLLECTOR 5 1,235,6	49 906
LAS VERAS 5.0	39,900
LATEX THE GAME	99.900
LIGHTHOUSE The Dark Being	109.900
LINKS 385 CO. LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER	34.900
LINKS LS 1997 ARNOLD PALMER LINUX 6-CD SET	39.900
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs LITTLE BIG ADVENTURE Italiano	49.900
LOCUS Win 95	60.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese LUCASARTS ARCHIVES Vol.2 MAD DOG McGREE 182	110,000
MAD DOG McCREE 182	99,900
MADDEN HEL '97 Italiano	99,900
MAJOR STRIKER	24.900
MARATHON 2 DURANDAL Win 95	85.800
MARIO S GAME GALLERY	19.900
MASTER OF DIMENSIONS WIN'95 MAXIMUM ROAD RACE	59.900
MAXIMUM ROADKILL	33.000
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES	89.900
MECHWARRIOR II Netmech & Player	19.300
MECHWARRIOR II Netmech 8 Player MECHWARRIOR II MECHWARRIOR II Expansion Pack	19.900 64.900 49.900
Expansion reck	42.000

MILANO

via SAN PROSPERO

MM1 Cordusio angolo via Dante





MILANO
via ALDROVANDI

MM1 Lima
angolo via Plinio

Tanti auguri

PERGIOCO

**BRESCIA** 

via TRIESTE 4/A
fra via X Giornate e p.zza Duomo

TELEFONICA TEL. 02 / 29524256 consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card

MECHWARRIOR II Win'95	-
MiCHWARRIOR II Win 95 Exp. Pack	64.500
MEGAPACK 4	66 600
MEGAPACK 5	- 000
	19.500
MEGARACE	14.900
MEGARACE 2	779.900
MEGATRAVELLER 1 MERIDIAN 59 Wind5 x INTERNET (88)	10.000
MERIDIAN SO WOODS & INTERMET BUT	500.0005
MIGHT & MAGIC TRILOGY	Alle ONE
	481-300
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOROLY	(801.900)
MONOPOLY MONSTER TRUCK MACNESS Will 95	76.60
MORTAL COIL MORTAL KOMBAT 1 & 2 MORTAL KOMBAT 3 Italians MORTMER WIN 95	Sin 666
HONTAL COIL	200.0000
MORTAL KOMBATT & 2	59.900
MORTAL KOMBATS Italians	89.900
MORTIMER Win'95	14.900
MUMMY Tomb of the Pharach	96.660
BUIDDET THE ACTION OF A LIND	70.000
MUPPET TREASURE ISLAND	15.500
MUTANT PENGUINS	59 500
HYST	49,500
MYSTIC MIDWAY	281,500
MAUGATOREA	774 900
NAVIGATOR 6.0 NAVY STRIKE Italiano	10000
NAVY STRIKE ITALIANO	89.900
NBA LIVE 95	49 900
NBA LIVE 196	fre: 500
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	109-900
NEED SOR STEED Consist Edition	89.900
NEED FOR SPEED Special Edition	
	109.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP III	75.900
NETWORKS A4 Italiano	108.600
NET ZONE	20,000
HEL ALLASTERD LAP - 02	14.000
NFL QUARTERBACK 97	14.900
NHL HOCKEY 97 Haliano	99.900
NIGHT TRAP	49.900
NIGHT TRAP NIHILIST	49.900 79.900
NORMALITY Manuale Italiano	79.000
OFFERIORE	20.000
OFFENSIVE	59,900
OLYMPIC GAMES	59.900
OLYMPIC GAMES ONSIDE Complete Soccer	99.900 59.900
OPERATION: WEATHER DISASTER	59.900
OTHER LO. Ing Em Pres	50.000
OTHELLO Ing Fra Deo	29.900
PAGANITZU	29.900
PANDORA DIRECTIVE	39.300
PAGANITZU PANDORA DIRECTIVE PANZER GENERAL IMPRO	99.900
PANZER GENERAL Italiano	99.900 29.900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95	99.900 29.900 39.900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinselfown	99.900 29.900 39.500 10.000
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT	99.900 29.900 39.900 10.000 59.900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT	99.300 29.300 39.500 10.000 59.300 14.900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES	34.900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA	34.900 24.900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR	31,900 31,900 101,900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC	31,900 31,900 101,900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Inglese	34.900 24.900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Inglese	31,900 31,900 101,900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Inglese	31,900 31,900 101,900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Italiano Parlato PICTURE PERFECT GOLF D'Aliene	34 900 103.300 93.300 93.300 123.300 23.300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGOR	34,900 34,900 108,900 93,900 93,900 123,900 93,900 43,900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PINEALL CONSTRUCTION INT	34 900 103.300 93.300 93.300 123.300 23.300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PINEALL CONSTRUCTION INT	34,900 34,900 108,900 93,900 93,900 123,900 93,900 43,900
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PICTURE PERFECT GOLF D'AMINE PILOT S TOY SOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD	34300 24300 109300 29300 99300 129300 29300 49300 89300 59300 29300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PINEALL CONSTRUCTION INT	34300 24300 109300 29300 99300 129300 29300 49300 89300 59300 29300 79300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2	34300 24300 109300 29300 99300 129300 29300 49300 89300 59300 29300 79300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PICTURE PERFECT GOLF D'AMINE PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME	34300 24300 109300 29300 99300 129300 29300 49300 89300 59300 29300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PICTURE PERFECT GOLF D'AMINE PILOT S TOY SOX PINBALL CONSTRUCTION INT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH	34300 24300 109300 29300 99300 129300 29300 49300 89300 59300 29300 79300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PICTURE PERFECT GOLF D'Aline PILOT'S TOY SOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT	34.500 24.500 109.500 29.500 99.500 129.500 49.500 89.500 59.500 79.500 49.500 49.500 59.500 59.500
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT FRINGE OF PERSIA CD COLLECTION	34300 24300 109300 29300 99300 129300 29300 49300 89300 59300 29300 79300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Inflano	34.500 24.500 109.500 29.500 99.500 129.500 49.500 89.500 59.500 79.500 49.500 49.500 59.500 59.500
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Inflano	34.500 24.500 109.500 29.500 99.500 129.500 49.500 89.500 59.500 79.500 49.500 49.500 59.500 59.500
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PRING Marfows	34.500 24.500 109.500 29.500 99.500 129.500 49.500 89.500 59.500 79.500 49.500 49.500 59.500 59.500
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PICTURE PERFECT GOLF D'AMINE PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIOP Marfows PRO BOXING	34300 24300 109300 29300 29300 29300 49300 29300 29300 29300 29300 29300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO BOXING PRO PINBALL THE WEB	34.500 24.500 109.500 29.500 99.500 129.500 49.500 89.500 59.500 79.500 49.500 49.500 59.500 59.500
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Inliano PRIVATE EYE Philip Marlows PRO BOXING PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE	34300 24300 109300 29300 29300 29300 49300 29300 29300 29300 29300 29300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marfows PRO BOXING PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations	34300 24300 109300 29300 29300 29300 49300 29300 29300 29300 29300 29300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marfows PRO BOXING PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations	34,500 24,900 109,500 29,900 29,900 29,900 49,900 29,900 29,900 29,900 40,900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMADORIA Ingless PHANTASMADORIA Ingless PHANTASMADORIA Ingless PHANTASMADORIA Ingless PHANTASMADORIA Ingless PILOT'S TOY SOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PHINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I taliano PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations GIN Tomb of the Middle Kingdom	34,500 24,900 109,500 29,900 29,900 29,900 49,900 29,900 29,900 29,900 40,900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT IT ALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO BOXING PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE	34300 24300 109300 29300 29300 29300 49300 29300 29300 29300 29300 29300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300 49300
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO BOXING PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Thealer Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Aftershock	34,500 24,900 109,500 29,900 29,900 29,900 49,900 29,900 29,900 29,900 40,900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO BOXING PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Thealer Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Aftershock	34,500 24,900 109,500 29,900 29,900 29,900 49,900 29,900 29,900 29,900 40,900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Inliano PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Aftershock QUAKE Elernal Darkness QUARANTINE II Road Warrior ITA	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Inliano PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Aftershock QUAKE Elernal Darkness QUARANTINE II Road Warrior ITA	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT IT ALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE QUAKE Eliernal Darkness QUAKE Eliernal Darkness QUAKE Eliernal Darkness QUAKE FOR GLORY ANTHOLOGY	34,500 24,900 109,500 29,900 29,900 29,900 49,900 29,900 29,900 29,900 40,900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT IT ALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE QUAKE Eliernal Darkness QUAKE Eliernal Darkness QUAKE Eliernal Darkness QUAKE FOR GLORY ANTHOLOGY	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT IT ALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marfews PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE QUAKE Eliernal Darkness QUAKE Aftershock QUAKE Eliernal Darkness QUAKE TOWN OF TOWN OF TALE QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY RAILROAD TYCOON DELUXE RAPID FIRE PAK	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT IT ALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION INT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIOP Marfows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE QUAKE Elemai Darkness QUAKE Aftershock QUAKE Elemai Darkness QUAKE Aftershock QUAKE TOON DELUXE RAPIO FIRE PAK RAYMAN	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Inliano PRIVATE EYE Philip Marlows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Aftershock QUAKE Elernal Darkness QUARANTINE II Road Warrior ITA QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY RAILROAD TYCOON DELUXE RAPID FIRE PAK RAYMAN REBEL ASSAULT 2	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Inliano PRIVATE EYE Philip Marlows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Aftershock QUAKE Elernal Darkness QUARANTINE II Road Warrior ITA QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY RAILROAD TYCOON DELUXE RAPID FIRE PAK RAYMAN REBEL ASSAULT 2	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDS WALES PERFECT FLIGHT IT ALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION INT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIOP Marfows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE QUAKE Elemai Darkness QUAKE Aftershock QUAKE Elemai Darkness QUAKE Aftershock QUAKE TOON DELUXE RAPIO FIRE PAK RAYMAN	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marfows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Thealer Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Ellernal Darkness QUARANTINE II Road Warrior ITA QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY RAILROAD TYCOON DELUXE RAPID FIRE PAK RAYMAN REBEL ASSAULT KIT REBUS I Indigni	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Inliano PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Ellernal Darkness QUARANTINE II Road Warrior ITA QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY RAILROAD TYCOON DELUXE RAPID FIRE PAK RAYMAN REBEL ASSAULT 2 REBEL ASSAULT KIT REBUS I Italiani RENEGADE Italiano	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Thealer Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Ellernal Darkness QUARANTINE II Road Warrior ITA QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY RAILROAD TYCOON DELUXE RAPID FIRE PAK RAYMAN REBEL ASSAULT KIT REBUS I Italiano RESCUE AIR 911	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marfows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Thealer Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Ellernal Darkness QUARANTINE II ROAD Warrior ITA QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY RAILROAD TYCOON DELUXE RAPID FIRE PAK RAYMAN REBEL ASSAULT KIT REBUS I Italiano RESCUE AIR 911 RETURN TO ZORK Italiano	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Inliano PRIVATE EYE PINIP Marlows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Theater Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Ellernal Darkness QUARANTINE II Road Warrior ITA QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY RAILROAD TYCOON DELUXE RAPID FIRE PAK RAYMAN REBEL ASSAULT 2 REBEL ASSAULT KIT REBUS I Italiani RENEGADE Italiano	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4
PANZER GENERAL Italiano PANZER GENERAL OnLine Win 95 PAPARAZZI Tales of Tinseltown PERFECT FLIGHT PERFECT FLIGHT ENGLANDAWALES PERFECT FLIGHT ITALIA PGA EUROPEAN TOUR PGA TOUR GOLF 485 CLASSIC PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PHANTASMAGORIA Ingless PILOT'S TOY BOX PINBALL CONSTRUCTION KIT PINBALL WARRIORS PIRATES! GOLD POWER DOLLS 1.2 POWER THE GAME PRAY FOR DEATH PRE FLIGHT PRINGE OF PERSIA CD COLLECTION PRISONER OF ICE I Infland PRIVATE EYE PINIP Marfows PRO PINBALL THE WEB PSYCHIC DETECTIVE PTO II Pacific Thealer Operations OIN Tomb of the Middle Kingdom QUAKE OUAKE Ellernal Darkness QUARANTINE II ROAD Warrior ITA QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY RAILROAD TYCOON DELUXE RAPID FIRE PAK RAYMAN REBEL ASSAULT KIT REBUS I Italiano RESCUE AIR 911 RETURN TO ZORK Italiano	34.900 24.900 193.900 29.900 29.900 49.900 29.900 49.900 29.900 29.900 4

RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	79
RISE OF THE TRIAD	29
ROAD RASH WIN 95	19
ROBERT E LEE CHIL WAR ROBOQUEST SAM & MAX KIT SCENERY & OBJECT DESIGNER SCHRATTI COMMANDER SCHRATTI COMMANDER SCHRATTI COMMANDER SCHRAMER PLANET Indiano SCHRAMER SCHRAMER 2 Instano SEA LEGENOS SEA NOLF SSN-21 SECRET OF MONKEY ISLAND KIT	89
SAM & WAX WIT	- 10
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109
SCHIRATTI COMMANDER	곘
SCORCHED PLANET INNERO	- 3
SCREAMER	- 64
SCREAMER 2 Indiano	- 68
SEA LEGENOS SEAWOLF SSN-21 SECRET OF MONKEY ISLAND KE SECRETS OF THE LUXOR	49
SECRET OF MONKEY ISLAND KIL	- 10
SECRETS OF THE LUXUR	-
SETTLERS 2 SHANNARA SHATTERED STEEL SHERLOCK HOLMES Rose Tatteo SHIVERS	T
SHATTERED STEEL	70
SHERLOCK HOLMES Rose Tadge	99
SHIVERS SHOCKWAVE ASSAULT WIVES SILENT HUNTER SILENT STEEL	100
SHOCKWAYE ASSAULT WWY95	49
SU ENT STEEL	- 50
SM ANT	24
SMI CITY CLASSIC	24
SMI EARTH	魏
SILENT HUNTER SILENT STEEL SM ANT SM CITY CLASSIC SM EARTH SIM EXPLOSION SIM FARM SIM ISLE Italiano SM LIFE	200
SM ISLE Italiano	88
SHUFE	24
SOCCER LEGENOS	
SOLID ICE HOCKEY Americano SONIC CD Win'95	- 20
SPACE BUCKS:	- 66
SPACE HULK Vengeance Wer 95 SPEED HASTE Italiano SPEED RAGE	- 99
SPEED HASTE Italiano	48
STAR CONTROL 3 Americano	- 60
STAR RANGERS	118
STAR TREX Over Space Nine Ita	- 16
STAR TREK Klingon STARFIGHTER 2000	- 22
STREET RIGHTERS	18
STRIKE COMMANDER	-
STRIKER 16	
SU-27 FLANKER DOS Inglese SUPER KARTS Italiano	13
SUPER STREET FIGHTER II TURBO	- 46
SURFACE TENSION	69
SYNDICATE	梅
SYNDICATE WARS SYSTEM SHOCK	99
TEAM F.1	一篇
TEXWAR WILLIAM SHATNER'S	49
TELETRASPUFFO Italiano TERMINAL VELOCITY	朝
	쮺
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	46
THE DIG Inglese	9
THE DIG Halano THE GENE MACHINE	- 89
THE GEME MACHINE THE MUSIC IN ME	78
THE BANGUASTER	-
THE SKIN GAME AT BIGHORN	28
THE WAR COLLEGE THIRD REICH Americano	ER CH
THIS DEADS WAR	4
THUNDERSCAPE	- 11
TIE FIGHTER COLLECTOR'S	49.

9	
TILT TIME COMMANDO Italiano TIMELAPSE Ancient Civilizations TINN OUTDOORS BASS TOURN: '96 TOON STRUCK Inglese	26
THE COMMUNICO INCOM	ä
THE ADDE Assess Children	- 22
THE OVERAGE BASE TO USE AS	-88
TOTAL OTTOLOGY SEASO FOUND. 30	-
	100
TOP THEY MANUSED POSSESS	1
TORIN'S PASSAGE Italiano	-
TOTAL PREALL SO	8
TOTAL PINBALL 3D	46
110000101	1
TRACK ATTACK TRANSPORT TYCOON Inglese TRIPLE PLAY BASEBALL 97 TWENTY WARGAME CLASSICS	4
TRANSPORT TYCOON Incies	-8
TODA E DI AV BACEBALL WY	40
TRIPLE PLAT BASEBALL SI	-8
TWENTY WANGAME CLASSICS	
U.S. WALL PROBLEMS	-
UFO Energ Unknown	29
ULTIMA UNDERWORLD IAM GOLD	38
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	ă,
ULTIMA VIII PAGAN BARRAN	Ä
HI THIS VILL DAGAN COLD American	ü
UNDER A VILLAND HOOR IN SEC.	-8
UPO Enemy Unknown ULTMA UNDERWORLD IAN GOLD ULTMA VILOMPLETE GOLD ULTMA VILIPAGAN Hafano ULTMA VILIPAGAN GOLD Americano UNDER A KILLING MOON Ing Fra UNNECESSARY ROUGHNESS SE URSAN RUNNER Inglese V EOR UNTORY POMINEMING ATME	-8
UNNECESSANT NOUGHNESS SE	-32
URBAN HUNNER Inglese	38
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	68
VIRTUA FIGHTER PC WIN'95 VIRTUAL SNOOKER VIRTUAL VALERIE 2	88
VIRTUAL SMOOKER	59
VIRTUAL VALERIE 2	79
WAYELLE O	W
WASCIDART II DE LUGE INSINA	ü
WARCRAFT II Italiano	-66
	쁛
WARCRAFT II Beyond Cark Portal	
WARCRAFT II More War WARCRAFT II Total Wor	- 10
WARCRAFT II Total War WARCRAFT II W Zone	嬔
MARCRAFT II W Zone	189
HIARCRAFT II CAC BIBLE	
WASHAMMER Sh Homed Rat Win 95 WING COMMANDER III WING COMMANDER IV Ballano	78
WING COMMANDER III	
WHO COMMANDER IN THEFES	184
	40
MINOS OF GLORY WINTER SUPERSPORTS WITCHAVEN	-88
WITCHAVEN WITCHAVEN II Blood Vengeance WIZARDRY GOLD WOODEN SHPS & IRON MEN Amer. WOODENSHPS & Scholoble of Americal	-22
MITCHAVEN	88
INTCHAVEN I Blood Vengeance	29
MIZARORY GOLD	89
WOODEN SHIPS & IRON MEN. Amer. WOODRUFF & Schnibble of Azimul WORLD WAR II SOUTH PACIFIC	
WOODBUFF & Schrobbie of Azimul	
WORLD WAR II SOUTH PACIES.	Ni.
MODERS IMPER	-52
V SOUND CHILDREN VIII	-8
A TIME ENHANCED AR	-22
MORRIS UNITED X WING ENHANCED KIR XENOPHAGE FULL	-
YAHTZEE Ing Fra Deu	23
Z inglese	-
2 Italiano	99
ZONE HAIDERS	-84
Z Italiano ZONE RAIDERS ZORK NEMESYS Italiano Parlata	828888
AND THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NAMED IN COLUMN TWO I	
	_
	- 10

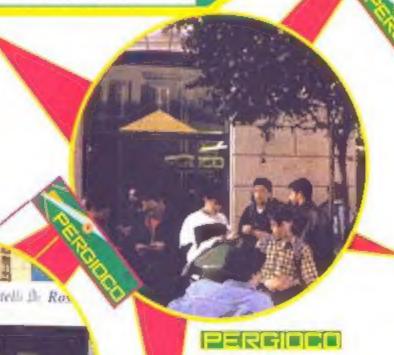
### pc cd in arrivo AGE OF SAIL **ALIEN TRILOGY** ATMOSFEAR Italiano BATTLEGROUND: ANTIETAM BLOOD & MAGIC AD&D BLUEICE Italiano CIVILIZATION II+Scen. Italiano DESTRUCTION DERBY II Italiano DOWN IN THE DUMPS Italiano EF 2000 EVOLUTION **ENEMY NATIONS Italiano** FLYING CORPS FORMULA 1 Italiano PRIVATEER 2 Italiano RAMA Italiano **RED ALERT Italiano** SCUDETTO 2 TOM8 RAIDER Italiano U.S. NAVY FIGHT. '97 Italiano BARBIE co mm & DISMEY comm



49.900 299.000 199,000 159.000

consolle Y STATION

399.000 lire



PERGICAL I fratelli Ile Ros

ROMA via degli SCIPIONI 109 Metro Ottaviano quartiere Prati

PERGIOCO Politi MONZA (MI) via CAIROLI 5 angolo corso Milana

PERCION

PERGICCO

LUGANO (CH) q.re MAGHETTI 20

I prezzi comprendono IVA, POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari

## HARDMARE

### Newchip CD Book 750

Un nuovo nato in casa Newchip allarga la vasta gamma di laptop a basso consumo.

La tecnologia,
oggigiorno, fa passi
da gigante. Ogni mese
ci vengono proposte
nuove schede video,
nuove schede audio,
nuovi computer... ma
sono in pochi coloro
che si soffermano nel
considerare le nuove

caratteristiche dei computer da "tavolo", detti più comunemente laptop. Ormai questa tipologia di computer si è

evoluta a tal punto che varrebbe acquistarli al posto dei più ingombranti "tower" o "mini-tower", ovviamente tenendo sempre conto delle esigenze dell'utilizzatore.

Certo, perché nell'eventuale acquisto di un macchinario bisognerebbe sempre tenere conto dell'uso che se ne farebbe. Mettiamo, ad esempio, che un dirigente debba utilizzare, suo malgrado, il computer anche a casa. Dovrebbe

di dischetti, per memorizzare il lavoro

corrente, dovrebbe sempre ricordarsi di fare copie di backup... insomma, deve

avere anche la

preoccupazione di tenere aggiornato il lavoro sui due

computer, quello in ufficio e quello a casa.

Ma se tutto il lavoro lo facesse un solo computer portatile, che si trasporta comodamente sotto il braccio, e ha le prestazioni di un Pentium 133/166 con schermo a 32K colori SVGA, CD-ROM incorporato 6x e scheda sonora 16 bit già presente nel sistema? Beh, allora il discorso cambia. OK, lo pago un po' di più rispetto a un solo "mini-tower"... ma vuoi mettere la comodità? Pensate, è anche presente un trasmettitore IR per il collegamento a PC e stampanti compatibili con lo standard a raggi

infrarossi.
Inoltre mi
occuperebbe lo
spazio di un'agenda
sulla scrivania, e
sarebbe molto più
discreto in quanto
nessuno ci potrebbe
mettere le mani
sopra durante la
mia assenza, dato
che me lo porterei
appresso!
E i giochi? Nessun

Installati tutti i driver necessari, è possibile giocare a qualsiasi

giocare a qualsiasi game disponibile in

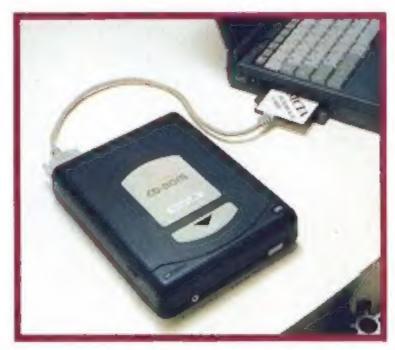
commercio! Le prestazioni sono paragonabili a

qualsiasi Pentium della stessa categoria, con il vantaggio di un minor ingombro. Le configurazioni sono personalizzabili, e non pongono limitazioni alle richieste del cliente.

Una vasta gamma di accessori completa questo piccolo gioiello tecnologico, rendendolo un prodotto decisamente interessante. Lo si può provare e acquistare presso

Radarchim srl, tel. 02/58303929, al prezzo di Lit. 7.439.000
(configurazione P133, 16MB RAM, HD 810MB, Mouse TouchPad, Schermo TFT 10.4" 800x600 32K colori, CD-ROM 6x, Floppy Disk 1.44MB).

Decisamente consigliato da K.









HALIFAN ... - Fto L rubu 142 - 20345 Milon: 10. 025-130.35 J. C. - 1 fun 1025 - 130.394

# Approfittate

Siete Collie Syltatis Sognatoris Poetis Navigantis Chernautis Gnomis Gnomis

COPURE PIU'SERIAMENTE, MEDIOLA E' ALLA MEDICA DI

- Lead Saltware Engineer
- Senier Comé Programma
- DES COMMITTE
- Tools Programmer

Title Translator

K/MEDIOLA c/o Edi.Progress s.r.l.



agozzi! Vi abbiamo dato il mode di imparare come si dadici inserti di Celors "Diventa autore multimediale". Ora avete la possibilità di metere in profica ciò che avere appreso! In protica, K vi sta offrendo l'occasione di farvi trovaro una possibile collaborazione! In simbiosi con l'afformata software house italiana Mediola (produttrice e ideatrice di titoli quali "Il Balterino" di Jovanotti, "Woodspell" con i suoi folletti, e il

futuristico "Side Effects"), K vi effre vosmo!!! la possibilità di creare il "Quake" dei prossimi anni. Devrete inviare un soggetto per la ideazione di un videogame. Tra tutti coloro che ci scriveranno, verranno selezionati i tre soggetti più maritevoli, e i loro ideatori potranno avere un soggiorno offeno da Mediola a Cogliani (dove l'ocqua è davvero cristallina e la spiaggia é da sognol, ndr.), e toccheranno con mano come si realizzano i videogiochi... e chissà che il gioco in produzione non sia proprio il

Inchre, i fre invitati saranno di tutti i programmi che Medicla ha prodotto finora. Cosa aspertate, allora! Inviate i vosmi elaborati all'indirizzo riportate a piè di pagina: Nel numero di Aprile saranno rese note le tre starie più interessanti, accuratamente selezionate dai redattori di K e dallo staff Mediola. Scrivete è non perdetevi questa "sugosissima" opportunità!|

Cogliete al volo l'occasione!!!

Via Pagliano, 37 - 20149 Milano

## REDATTORE







Avete sempre sognato di diventare un giornalista?
Volete veder pubblicato un vostro articolo sulle pagine di K? Avete voglia di scrivere e di comunicare oltre che di giocare?
E allora non perdetevi questa... magica occasione!

cerca dei nuovi, originali, divertenti, folli, improbabili e imprevedibili collaboratori. Il vostro banco di prova? Una recensione, un articolo, un commento, una poesia, un disegno (sia su carta o in formato digitale), insomma una vostra idea seria o simpatica su uno di questi tre aspetti del "fenomeno Magic":

1) I disegni delle carte pubblicati in queste due pagine (Apprezzate le cose belle? Dimostratecelo...).

2) Il gioco di carte da cui è stata tratta la conversione per PC. (Sapete già giocare a Magic? Spiegateci perché vi piace...).

3) La recensione del gioco per computer che troverete a pag. 54 in questo numero della rivista (Vi considerate degli intenditori di videogames? Datecene una prova...)





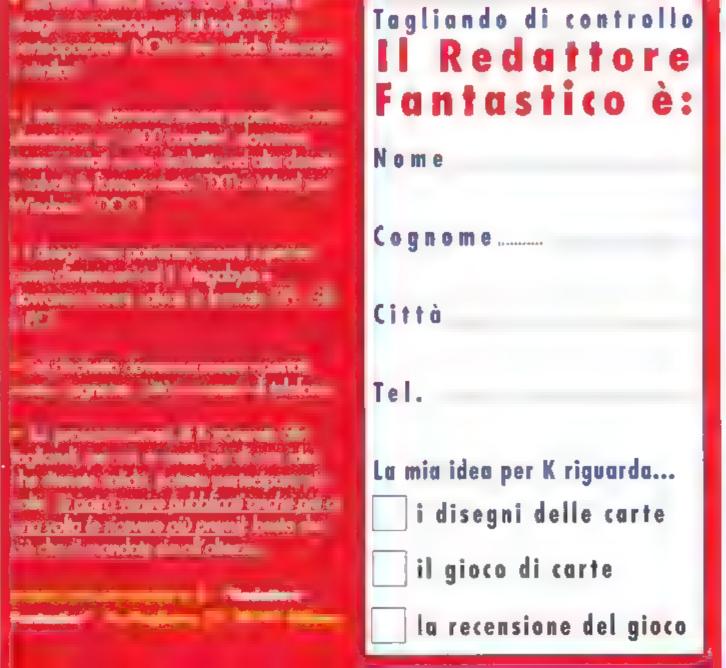
## FMTASTICO



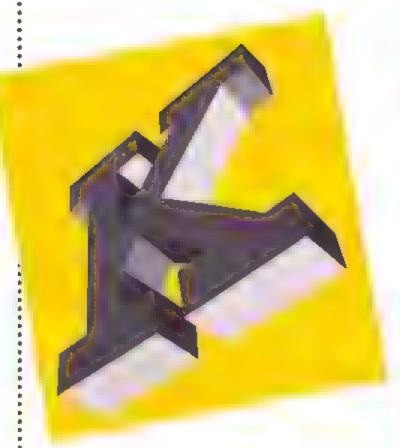
Siate creativi perché abbiamo spazio solo per 50 nuovi adepti. Pubblicheremo ciò che ad insindacabile giudizio della redazione sarà pubblicabile e ricompenseremo i fortunati con 50 confezioni del "K STARTER SET" di Magic, composto da 2 mazzi e da 10 bustine del gioco Magic: L'Adunanza (da cui è stata tratta la conversione per PC), per un totale di ben 270 carte in italiano e di 2 manuali di regole. Insomma, vi stiamo offrendo il modo migliore per accostarvi a questo geniale gioco di carte. Quindi mano alla tastiera la alle matite da disegno) e giù con le idee... La vostra carriera di Redattore Magico sta per cominciare e 13.500 carte di Magic sono li ad aspettarvi!!!







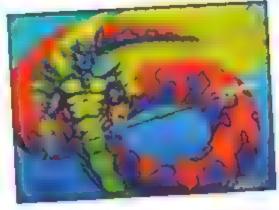




Il gioco di carte
collezionabili più
famoso del mondo
approda anche su PC,
tentando di aumentare
ancora di più la sua già
incredibile diffusione.
Infatti Magic non è solo
un gioco; è un vero
e proprio fenomeno
di costume.
Vediamo perché.

Jidea che sta alla base di Magic è molto semplice: si tratta di una sfida tra due maghi che devono prevalere uno sull'altro grazie alle magie in loro possesso. Le magie sono rappresentate dalle diverse carte; hanno finalità, tempi e modalità di utilizzo diversi, e possono essere più o meno potenti. Le magie possono essere di cinque colori: Bianca (guarigione e protezione), Verde (vita), Blu (inganno), Rossa (distruzione) e Nera (morte). A queste vanno aggiunte le magie multicolore (Oro), che derivano dalla combinazione di quelle precedenti, e quelle incolori (artefatti). Per poter lanciare una magia occorre spendere del Mana del colore giusto; il Mana è l'energia con cui si possono attivare le magie. Più una magia è potente, e più Mana richiederà per essere attivata. La fonte del Mana sono le Terre, carte speciali che servono a fornire Mana di un colore preciso: le pianure il bianco, le foreste il verde, le isole il blu, le montagne il rosso e le paludi il nero. Più terre si hanno a disposizione in tavola, e più Mana si potrà spendere ad ogni turno per lanciare magie. Il succo del gioco sta tutto qui; servendosi delle carte di Magic occorre

costruire un mazzo (generalmente di 60 carte) il più possibile equilibrato, in grado di fornire terre a sufficienza per







produrre il Mana necessario a lanciare le magie con cui attaccare l'avversario, o con cui difendersi.

### **CARTE COLLEZIONABILI**

La trovata geniale che ha decretato il successo incredibile del gioco è stata l'idea di suddividere tutte le carte in gruppi, che vengono poi stampati in quantità differenti. I mazzi e le bustine di Magic vengono poi preparate con un alto numero di carte comuni, e un numero inferiore di carte rare o noncomuni (il livello intermedio). In questo modo le carte migliori, in genere, sono più difficili da trovare. Grazie a questa struttura, Magic non solo ha appassionato milioni di giocatori in tutto il mondo per le possibilità di gioco estremamente varie (non giocherete mai due partite uguali), ma ha anche attirato l'attenzione di numerosi collezionisti, più interessati all'aspetto delle carte (realizzate graficamente in maniera encomiabile) che al gioco in sé.

### UN GIOCO IN CONTINUE

Se già la distribuzione casuale delle carte porta Magic ad essere un gioco molto vario e sempre diverso, la continua aggiunta di nuove espansioni a tema non fa che aumentarne



l'interesse. Oscurità, Origini, Leggende, Rinascimento, Era Glaciale. Alleanze e Mirage sono tutte espansioni da aggiungere alla versione base di Magic, che permettono di ampliare enormemente la quantità di



carte utilizzabili, introducendo continuamente nuovi sistemi di gioco e la possibilità di creare nuove strategie. Vista la varietà di magie disponibili, diventa infatti semplice creare combinazioni particolari di più carte, spesso dagli effetti devastanti. Studiare mazzi nuovi, misurarsi contro strategie sempre diverse, non giocare mai una partita uguale all'altra, avere a disposizione carte sempre nuove e diverse. È per queste ragioni che Magic è diventato il successo che è; non è difficile cominciare a giocare, ma è molto difficile smettere. Più che un semplice gioco è un'esperienza, e un fenomeno di costume.

Antonio Perna





Il viaggio e l'avventura, la scienza e il gioco, le favole e il teatro, l'arte e la letteratura, l'uomo e la natura, l'informazione e la formazione



Per entrare in questo mondo straordinario, ecco la password





### IMFERMO

### LA POTENTE COMPILATION "SPARATUTTO"

Se siete amanti degli sparatutto 3D alla Doom, vi conviene drizzare le orecchie: abbiamo potuto dare un'occhiata in anteprima ad un CD davvero interessante e colmo zeppo di livelli e di utility...

ella nostra insaziabile ricerca di novità, noi della redazione di K questa volta ci siamo imbattuti in una piccola e deliziosa chicca. Abbiamo infatti scoperto che è in edicola un CD-ROM che pone la propria candidaturo per diventare la la compilation definitiva per

quanto riguarda gli sparatutto tridimensionali in stile Doom. 1 contenuto promette di essere estremamente ricco e addirittura sontuoso. Anzitutto vi troverete contenuti in versione shareware i dieci migliori giochi per quanto riguarda la categoria degli sparatutto 3D, per intenderci quelli che hanno fatto la storia, presente e passata, dei

> videogiochi. Stiamo parlando di recentissimi successi quali Quake (presente nella sua più recente versione, la 1.06), Duke Nukem 3D e Descent 2 e, andando via via a ritroso

nel tempo, di successi "sempreverdi" come Hexen, Heretic, Dark Forces, Doom II, Descent, Doom e Wolfenstein 3D (il mitico capostipite che ha creato un genere). A meno di non fare un clamoroso errore, non ci risulta essere mai stata realizzata qui in Italia una compilation di questa portata. E non è tutto, visto che per rendere

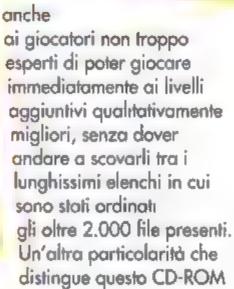
ancora più conveniente l'acquisto del CD-ROM i curatori della compilation hanno voluto includere anche una ricchissima miniera d'oro, realizzata sotto forma di livelli aggiuntivi da giocare. Oltre 2 000 livelli per tutti i giochi sopracitati vi aspettano, attendendo solo di essere caricati in una maniera assolutamente semplice ed intuitiva, grazie ad una efficace interfaccia appositamente



realizzata per questo prodotto. Inoltre, all'interno del dischetto argentato troverete anche una vagonata di utility software (che girano sia sotto DOS che sotto Windows) che vi permetteranno di crearvi da voi stessi dei nuovi livelli con cui magari far giocare i vostri amici.

La cura e l'attenzione con cui è stato assemblato questo CD sono dimostrate anche da una particolarità che il nostro Luca Fassina, "Doomologo" della redazione, ha poi particolarmente apprezzato: stiamo parlando della cosidetta "Top Ten", una sezione presente sul CD che contiene i migliori 20 livelli o episodi (un episodio è formato da più livelli coerenti tra loro) mai realizzati per Doom e Doom Il secondo i curatori della

compilation. Si tratta di un'idea davvero apprezzabile, che permetterà



è che non verrà venduto in negozio, ma solamente in edicola ad un prezzo decisamente conveniente, vista la mole del contenuto.

Insomma, secondo noi è uno dei migliori regali che potete fare (o farvi) durante questo Natale... E poi, quando tra un paio di mesi il CD-ROM non si troverà più perché esaurito, non dite che non vi avevamo avvertito!

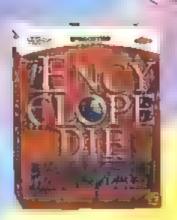




La grande enciclopedia multimediale

Omnia'97 per lo studio, il lavoro, la





farmelia e la storica enciclopedia di

Cultura generale

Diderot e d'Alembert. L'arte italiana ed europea.





La storia e la geografia del mondo intero. Il mondo dei mammiferi. Un





Arte e archeologia

delle invenzioni. L'apprendimento delle lingue straniere in modo rapido, efficace, divertente. I giochi,



allegri e istruttivi, per i ragazzi di tutte le età. Geografia



Scienze e natura

Sono questi i temi della nuova produzione mul-

timediale De Agostini,





Cors

CD-ROM spettacolari, tecnologicamente perfetti, af-



Intrattenimento



fidabili e innovativi, semplicissimi da usare sul proprio Personal Computer.





I nuovi confini del sapere.

### INTERVISTA





Pare proprio che la Rebellion sia una delle case sviluppatrici che più farà parlare di sé nel '97. L'intrepido inviato di K non ha potuto resistere alla tentazione di andare a investigare...





esclusiva. Rebellion è la prima major europea a firmore per la Microsoft Rebellion ha uno di quei nomi come Bullfrog e The Bitmaps che tu sai semplicemente che nasconde un gruppo CHE è 'un passo avanti'. Questi team sono molto noti Rebellion è invece una compagnia misteriosa, almeno lo era sino a quando non ho chiamato Paul Topping il loro addetto alle Pubbliche Relazioni e uomo di punta - per vedere cosa ci dovremo aspettare da loro nei prossimi mesi. Mi hanno invitato in maniera del tutto spontanea e mentre mi incamminavo per le strade universitarie di Oxford, dove la maggior parte dei cervelli del Sud sta lavorando alla grande, avevo grandi aspettative su ciò che

stato deluso Nonostante Jason Kingsley (direttore

avrei visto... e non sono

creativo e CEO, praticamente la metà della squadra che possiede e manda avanti la Rebellion assieme al programmatore Chris) mi abbia rivelato un sacco di succulente news non posso divulgare altro che il gioco chiamato Mr. Tank... Tutto quello che posso lasciarmi sfuggire è che il '97 potrebbe ben essere l'anno della Rebellion.

### LAVOR

"Abbiamo un gruppo di tecnici oppositamente specializzato nello sviluppare strumenti il più 'flessibili' possibile per permetterci di creare differenti ambientazioni. Abbiamo una macchina che funziona attraverso un network e permette a sei artisti di lavorare contemporaneamente allo stesso progetto"

Jason Kingsley

Camminando per i loro uffici corpi e macchine si alternano a pagine di codici e schermate colorate Girate un angolo e traverete altre stanze con altri corpi, a 'talenti', come suggerisce Paul. L'attività certamente convoglia un vibrante ed efficiente nucleo di gente. Normalmente, lasciatemelo dire, un gruppo di ragazzi che siedono bevendo Coca e fumando danno un' altra impressione... qui no. Dopo aver visto alcune impressionanti utilities dai programmatori su come ottimizzare i codici per far sì che i giochi funzionino, la mia attenzione si è focalizzata sul linguaggio tecnico, da loro costantemente accompagnato da dimostrazioni reali come non ho mai visto da altre parti: non basta dire ho la macchina più veloce, non c'è come verificare le

cose di persona. Sperando abbiate

un quadro abbastanza chiaro sul team Rebellion, eccovi l'intervista con Jason Kingsley (JK) e Paul Topping (PT).

La Rebellion è sul mercato da quattro anni. Possiamo fare una rapida panoramica sui vostri prodotti passati o su quelli sui quali avete lavorato?

JK: "Il nostro prodotto più famoso è stato Alien contro Predator per l'Atari Jaguar, una licenza della 20th Century Fox. Penso sia stato anche responsabile di una buona parte delle vendite dello stesso Jaguar Abbiamo scritto anche Chequered Flag per Atari, una gara di macchine che ha avuto buone recensioni ed è certamente una delle migliori nel suo campo.

Ora la Rebellion sta iniziando ad affermarsi: abbiamo una grossa produzione di gare in 3D e anche un adventure".

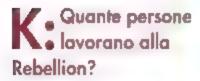
Qual è stata la filosofia dietro la nascita della Rebellion?





JK: "Prima della Rebellion ero un free-lance che lavorava con molti gruppi, ma finiva sempre che i miei termini di consegna non coincidevano con quelli degli altri. Se stabilisci una consegna c'è una ragione e va rispettata al posto di lasciare le cose al caso. Ero stufo di

collaboratori che non raggiungevano i propri obbiettivi. In più avevo pochissimo voce in capitolo: era molto stressante cambiare sempre partner, La Rebellion si basa sull'idea di avere un 'one stop shot': posso arrivare con un' idea e so di avere un team che ci lavora come una mente unica. In questo modo credo si facciano giochi migliori".



PT: "L'estate scorsa abbiamo ragglunto un massimo di quarantacinque persone. Oggi siamo

una quarantina, ovviamente parlo dei lavoratori fissi. A valte prendiamo degli esterni per registrare sequenze filmate o altre piccole cose: possiamo contare su un solido team interno".

JK: "La Rebellion è uno dei più grandi team indipendenti in circolazione: molti altri colleghi hanno contratti di collaborazione molto stretti con gli editori, noi non abbiamo nulla contro le strategie di mercato dei grandi editori ma ci sono pochi pro e troppi contro..., Siamo nella posizione in cui ci troviamo perché abbiamo ancora una possibilità di scelta".

L. Dopo quattro anni siete
comunque una compagnia
con un'immagine misteriosa. E' una
scelta?

JK: "Prima che prendessimo Paul dalla 21st Century Publishing eravamo molto legati ai nostri editori per la pubblicità di un prodotto. Paul ha avuto una grande parte per migliorare il nostro 'aspetto'. Non abbiamo voluto creare il mistero... se avessimo realizzato Alien Vs Predator su playstation oggi ci conoscerebbero tutti ed avremmo molti più soldi! Il Jaguar è una sorta di macchina-culto e questa

definizione ci si è riflessa addosso.
Comunque non ho rimpianti: quel lavoro ci ha dato l'opportunità di splendere in un nuovo formato. A quel tempo andava bene così"



JK: "Al momento abbiamo nove differenti formati per quattro titoli. La maggior parte dei gruppi di sviluppo hanno più specifiche. Per esempio, il gruppo che si occupa

dell'artwork cura anche il design e i programmatori si cimentano con le differenti versioni del prodotto. Nessuno è fisso solo su un singolo aspetto del gioco... E' un sistema che rende il lavoro certamente più divertente".

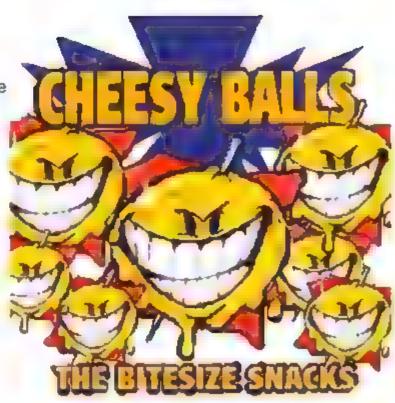
### DIRECT PIC

"Anche se la Rebellion ha lo standard delle macchine Silicon Graphics è bello vedere un team di sviluppo usare programmi come 3D Studio. Jason sostiene che 'è buono e giusto usare un Silicon ma è un errore pensare che faccia tutto da solo. c'è un uomo dietro quella macchina'. La creatività è l'aspetto più importante".

Jason Kingsley

Scrivete e curate tutti gli storyboard 'in casa'?

JK: Solo quando ci servono. I nostri documenti relativi ai disegno



raggiungono anche le trecento pagine di illustrazioni: un buon inizio è molto importante per l'intero progetto. Abbiamo scrittori nostri, ma questa è solo una piccola parte del gioco. Disegni e bozze sono l'ideale per farsi un'idea, un gioco ha però bisogno di essere più dinamico ed interagire col giocatore, deve esserci un buon effetto".

### Che macchine prediligete?

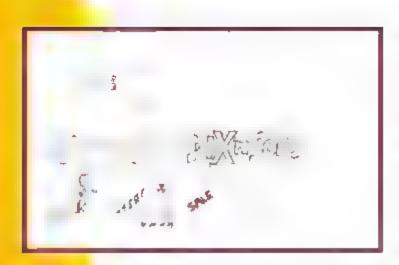
JK: "La nostra attuale politica è di avere giochi sia per Playstation che per Saturn. Stiamo pensando al PC ma senza penalizzare nessuna delle altre piattaforme. Nintendo 64 sembra una macchina molto buona, ma chi sa cosa potrebbe succedere

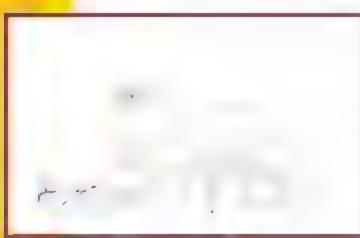


domani?".

PT: "Sono sicuro che se si fanno i prezzi gusti si vende bene. I prodotti della Rebellion sono per i consumatori".

Sembra che il PC abbia fatto il suo tempo e che la gente voglia arcade e giochi d'azione sulle macchine...









PT: "I PC è la macchina più potente che si possa comprare. Se hai un Pentium 100 con una Direct 3D può andare veloce come qualsiasi altro sistema in circolazione. Anche se non tutti hanno mille sterline da spendere per un PC, basta che in sei mesi la gente inizi a scrivere con il software di Direct 3D e nessuno avrebbe più motivo di comprare altro: al posto di prendere una nuova console basterebbe prendere una scheda (costa appena 200 sterlinel".

JK: "Un Direct X è un programma software che si interfaccia con l'hardware e con Windows 95. Permette ai programmatori di standardizzare il lavoro: per esempio, Mr. Tank gira con la stessa velocità su DOS o Windows 95".

Cuali sono i pregi maggiori della Rebellion? JK: "Siamo ben qualificati tecnicamente.



DREAM

couto l'idea mentre Paul
Topping ha completato la
presentazione e l'ha sottoposia
al client. La ket ellion ha una
siruttura aperta tanto che
rembra che chiunque possa
mettere del suo in un qualsiasi
prodotto sia in compo tecnica
che visuale
Chris Kingsley, il direttore

iecnico, lavora direttamente alla produzione ed alla programmazione

Non puoi mai garantire che un gioco sia un best seller ma quello che cerchiamo di fare è mettercela tutta in termini di imput tecnici.

Abbiamo molto entusiasmo e si vede dai nostri prodotti: hanno moltissima attenzione alle spalle".

### VECCHI CAPPELLI

"Molti gruppi parlano dei loro nuovi motori 3D, quello che facevamo noi due anni fa Solo che noi continuiamo a migliorarli: è per questo che noi abbiamo il miglior motore Direct 3D"

Paul Topping

Cattuali giochi per PC?

JK: "Ce ne sono troppi e sono troppo simili".

PT: "Ci sono alcuni giochi veramente eccellenti ma esiste anche un orrido strato di prodotti dal bassissimo standard".

### PARLIAMO DI Mr. TANK...

JK: "Abbiamo assemblato il nostro motore per altre 18

mesi: è stato
creato per Mr.
Tank ma verrà
usato anche
per altri
prodotti",
PT: "Questo è il
primo prodotto
veramente
nostro, dal

concept all'ultimo codice senza avere un editore... è il prototipo di come si devono

fore le cose. Generalmente si tende ad essere coperti da qualcuno, ma noi non vogliamo stupida suggerimenti inutili - anche se siamo pronti a cambiare idea, qualora le critiche fossero veramente costruttive. Ora che il gioco è stato finito a modo nostro ci sono un sacco di editori che lo vogliono". JK: "E' eccitante essere lasciati liberi di prendere le proprie decisioni ed avere tutto il tempo che si desidera per apportare delle modifiche alle parti che non ci convincono". PT: "Lo scenario di gioco è semplice: puoi entrare in una serie di carri coloratissimi e andare in giro tipo Doom. E' stato disegnato come un gioco per diversi giocatori, sia su un unico PC che su un network. Nel 'single-mode', comunque, l'intelligenza artificiale del computer rende il gioco affatto tedioso. Ogni tank ha una 'personalità' ben precisa; arriva addirittura ad imparare da se stesso mentre il gioco prosegue. I parametri nei quali si muove sono moltissimi e danno un grande senso di 'reale'" JK: "Le schermate in alta risoluzione

sono qualcosa che dovete vedere

### L'IMPORTANZA DEI NUMERI

Ai giorni nostri i giochi buoni non devono solo capire cosa vuole il consumatore, ma anche dare l'assicurazione alla gente che chi li produce abbia l'esperienza richiesta. La rnaggior parte dei giochi ha bisogno un altissimo grado di

preparazione maternatica.
Essere un buon
programmatore non è
abbastanza, comprendere
gli algoritmi di un
programma di un motore
3D è essenziale per
ottimizzare il prodotto.
Con Mr. Tank potrete
vedere come questi conti
siano fondamentali per la
rapidità e la nitidezza

delle immagini".della prima edizione, che non sono più in stampa da diversi anni (le famose unprinted, vera manna per i collezionisti); finalmente potrò giocare con Mox, Black Lotus e Timewalk. Ma vieni!!!













come il motore tridimensionale della Rebellion abbia caratteristiche tecniche s dir poce impressienantii

per crederci: anche su un 486 gira veloce e non rallenta nei passaggi di scena. Un 486/100 è la macchina ideale ma non è male anche il passo precedente" PT: "La grafica è unica ed è tecnicamente differente dai giochi conosciuti. Il metodo di controllo ha un puntamento praticamente perfetto"

JK: "Mr. Tank è un gioco basato sui combattimenti nelle arene: ci saranno cinque differenti ambientazioni con diverse arene ciascuna. Dovrà essere un gioco al quale tornerete ancora ed ancora sia per raggiungere il top che per distrarvi per un quarto d'ora"



Mr. Tank offre un'eccitante full immersion di colori e immaginazione. Dal corto ma impressionante demo che ho visto, con esplosioni translucide e botti pirotecnici da togliervi i calzini, sembra che i ragazzi della Rebellion - una dei più modesti gruppi di persone che io abbia mai incontrato - siano già navigati vincenti. În giro c'è un sacco di concorrenza, ma Mr Tank offre un gioco pieno di pompante adrenalina con una classico prospettiva 3D e nessuna regola inutile: 'Vai e ucciai' Grandi scenari, un sacco di armi da cui pescare anche per il più pretenzioso dei giocatori di arcade ma soprattutto la sofisticatezza della versione multiplayer, le ottime e varie visuali e - ovviomente - un sistema di apprendimento ed allenamento per aiutare il novella giocatore a familiarizzare con i comandi. Le domande chiave per qualsiasi gioco o team di sviluppo sono rispettiamo cosa vuole il consumatore?, 'siamo tecnicamente all'altezza dei maggiori team di sviluppo?', 'questo gioco si sposta un passo avanti nel suo genere, tecnicamente e nel design?' Se le risposte sono futte positive avete di fronte la Rebellian. Loro stanno arrivando, siete pronti a riceverli?

Derek Dela Fuente



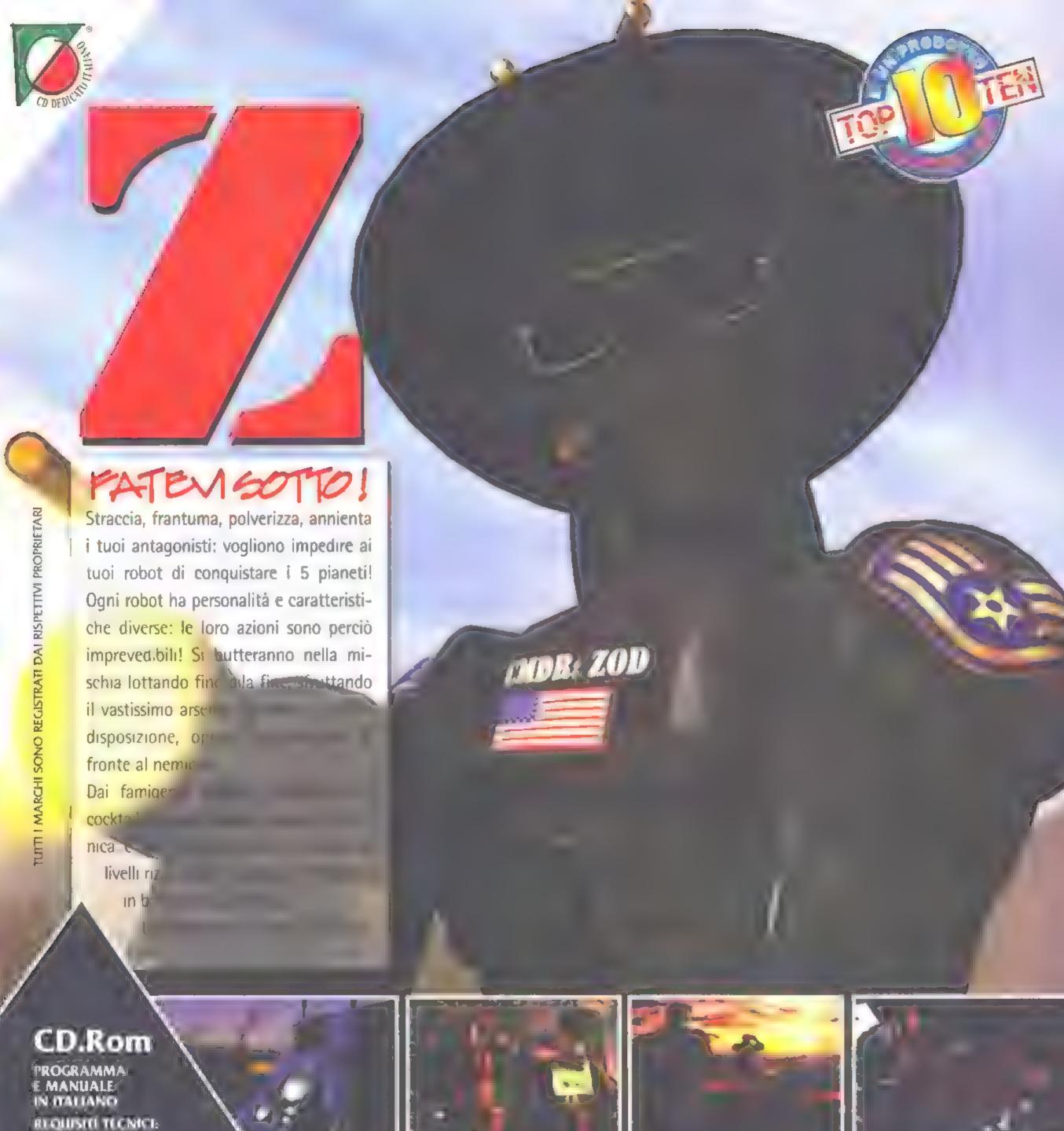




Ogni tuain di sviluppo parta sempre dui propri motori nnovativi da Rebellian ha il proprio ARE 3 ENGINE che ha alcune impressionanti particolarità

- Noutine ultreveloci di gestione 3D con possibilità iii movimento în tutte le direzioni (cesi X,Y,Z)
- supporto multipicatoforma: Playstation Saluri DOS Windows '95 Direct Draw's Direct 3D
- utilizzo di policoni curvi e cilindriri (!);
- supporto di alte risoluzioni grafiche (cinche 1280x1024);
- Proutine di accelerazione per il tracciamento del fondali, il tiuture mapping, la gestione delle ambre e degli effetti di Gouraud Shading
- illizzo di aggetti 30 dotati di aggecità di Morphing.





PC 486, 40 Mhz. 8 Mb RAM, RACCOMANDATO 486/66 Mhz CON 8 Mb RAM. SOUNDBLASTER. LETTORE CD.Rom ZX







£ 119.900







167-821177

Come nasce un videogioco? Con che spirito si affronta la realizzazione di un videogame, in Italia? Lo abbiamo chiesto a Paolo Germinale e allo staff di Mediola a rela mallo a produtti de di videogames.

appa: Come è nata l'idea di fare Woodspell, e come mai avete sviluppato l'idea del saggetto in un basco pieno di folletti?

Vendade state and modificity of all modes of the state of

Contribuiono ripresida terminitate a presidenti di montrologne di bosco i done tra primpira sinorii di soccionarii di militari propresidenti di militari di militari propresidenti di militari propresidenti di militari di militari

Paole ha missas i isomezante primire a cui
Sardegna, lotografando alberi e pietre a cui
manus primires area a parella manda isocia i anom
dell'esistenza dei nostri eroi. Poi, al ritorno,
macintera il Cicyana di sironi meriti i accidingi il
cuelle pietra inagicamente, il sono tranformatio
personaggi dotati di parale alla contra della directale
da raccontore.

monte de como che l'avventura era proprim e emperta di titte il attenua diverse fonte di vita discopossono trovore in un bosco.

Pisogna imparare a osservare, ad ascoltare e rispettare la notura; solo così potrai riuscire a contocalme tutti della manufacia agresi Macdipetto del corre, era solo erasogne fontantica del sognare e, elettronicamente, da raccontore Da questo alla realizzazione di un CD-Rom il passo però, non è breve, né semplice

In sinteri. Siavanni in emirato asi, emidinegno a aun metri e qualche decina di contimetti pinno di pietre di cassonale il coni di alberi intrecisati a lacce di tipi di poco bizzanni la proposita di expere di di sono le lacce di Woodepel vinore un premioti in rolle perdeva per tirodo stratche pezzo emi diopo arabini

urio, lo ridisegnavo meglio di primo questo è un impolico scherzo do lare solo di grandi priisti: noscondete ioro disegni e ti rifaranno ancor più bellitti, niel

frattempo, la sua faccia dil gomma vaniva presa in presido par mimora i vari personaggi nelle loro diverse espressioni Paolo, in maniera ciclica, si documentava rigorosomente sulle fiabe popolari e le loro più urudite interpretazioni, chiedeva di quattro venti ilina is oggioneto informazioni in foliali tilli un ioffini, raccontava di strani incontri con le sopraddette entità, scriveva pagine e pagine di storie che venivano immancobilmente madificate, veniva data per disperso tra le regioni più impervie dell'isola, piurava sulla bandiera del Genoa di aver stidate degli grami al lancio della lippo e di svier eng per pochi centimetri, a "chi sputa più iontoni A volte si intratteneva in considerazioni filoso lavoro in gruppo ma spesso l'uditorio aveva. qualcata di più importante da fare Entranta unava eggi uani uata anur vazi ing its a three in control of the section goods of

K: Descrivetori brevemente la "cotena di montaggio" necessaria per fare un gioco come Woodspell. À proposite dei lea penento agli enigmi?

Mediala: Dai punto di vista tecnico, le lasi di munazione il moduzione di multiple interattiva meni una scienza ancora da scoprire.

I punti fondamentali sono comunque i ideo e la munggiciama di moduzione di munggiciama di moduzione di moduzione di moduzione di moduzione di moduzione di che in Woodspell la navigazione è libero e gli la modianti sono collegati anche groficamente uno all'altro. Non c'è alcuna interfaccia, nè barra con i

soliti actioni di martinado o di stalo, ma è il pondiore chi anni il ibu martina di cide martidio dove andore

imin d'intercerce de criticolis imin d'intercerce de la manufaction de la manufaction de la manufaction de la manufaction de la constant de l

possibilmane rigidadoll, que de la compania solución de la compania del compania

progefozione. Finsammi, in quinto compo la

una condizione umana, è anche l'unica maniera per imparare a migliorarsi in futuro.

K: Chi ha pensato alle musichez Mi rimini del durante la mia visita presso i venti canzoni che poi nel gioce finale cambiamenti sone stati fatti in

### Marichi

The qualche ansia in pi

umani di questo e degli otti mondi?
Anche putilisola che ci ospita di ha suggento in
strumenti e melodie sarde e si conta "a tenores".

strumenti e melodie sarde e si conta "a tenores"

L'incontro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con i Tazenda (che

contro e il lavoro reolizzato con il lavor

He super the manager of the persons of after summer

sempre stati casvinti che l'aspetto visivo e della animazioni dovesse essere di altissima qualità.

Giovanni Talami e Andrea Jula, che halittà casta in a

Anche perché, quando meno de aspetti, c'è sempre qua de luci computer e tutte le tuti entre de luci entre de luci



Bahringa kanding adahan a Rasa Cahpai Magaa kahan a Magaa kahan a



Nonostante il passare degli anni, la passione per le macchinine da corsa non tramonta mai...

### SUPERSUNC REERS

**Antonio Perna** 

Dopo l'ottima realizzazione per PC, la Core si ripete sulle console a 32 bit, regalandoci un gioco di esplorazione straordinario.

# 

ncora un gioco di corse per la Playstation realizzato dalla Mindscape, ma con diverse caratteristiche particolari che ali permettono di emergere e di distinguersi dalla massa. Con Supersonic Racers potrete mettervi al volante di otto bolidi da strado. tutti con caratteristiche proprie differenti, per affrontare la bellezza di più di trenta circuiti, distribuiti in dieci scenari diversi, secondo cinque possibili modalità di gara. La grafica è stata impostata come in un cartone animato, e ricorda molto Wacky Races nello stile dei personaggi, mentre l'azione viene inquadrata dall'alto con una vista in 3D poligonale che ricorda molto Micromachine. Le piste sono state realizzate con molta fantasia: potrete saltare sui tetti delle case. volare tra le nubi, intrufolarvi in una casa stregata o alla base di un vulcano in eruzione, affrontando vari tipi diversi di ostacoli, naturali e non. Il tutto per cercare di arrivare primi in una gara singola,

per vincere un campionato, per affrontare un singolo avversario in una sfida diretto o inserita in un tabellone per arrivare a vincere la coppa.

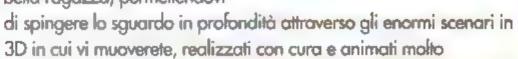
Oppure potrete affrontare la modalita shootout, dove dopo ogni gara viene eliminato chi arriva ultimo sul traguardo Se disponete del multitap potrete giocare fino in otto contemporanemente a Supersonic Racers, dando vita a sfide infinite e divertentissime. E ricordate: in gara ogni scorrettezza è ammessa



antiche e inesplorate alla ricerca di un misterioso e conto che altri segreti la vita Tomb Raider è un capace di miscelare perfettamente azione, mentre voi condurrete l'esplorazione di vari siti antichi templi Incas a costruzioni romane, da

Casa: Mindscape Genere: Corse Difficolta: Media N° di giocureri: 1-8 Voto: 900 GRAFICA: ONORO \* \* \* \* \* \* \* \* GIOCABILITA: \*\*\*\* FATTORE KAPPA **对**时间,现代的

ara Croft è una giovane e avvenente esploratrice, - che dovrete guidare attraverso una serie di tombe antico artefatto. Dopo averlo recuperato, però, vi renderete attendono di essere svelati; segreti che potrebbero costarvi gioco di esplorazione in 3D, combattimenti e risoluzione di enigmi. Ritmo e suspance si alterneranno sapientemente archeologici, muovendovi da inviolate tombe egizie a rovine perdute della mitica Atlantide. L'azione viene seguita alle spalle della protagonista (gran bella ragazza) permettendovi



realisticamente La varietà dei nemici, la storia avvincente narrata dai filmati, le dimensioni vastissime di ogni livello e la grande quantità di azioni che potrete svolgere vi impediranno di annolarvi, e vi coinvolgeranno come solo i grandi giochi possono fare. Imperdibile.







Esordisce ad opera della Sony quella che dovrebbe diventare la nuova mascotte della Playstation: Crash Bandicoot, protagonista di un platform degno della massima attenzione.

# GRASE! FANCOUT



a cura di Antonio Perna

SI RINGRAZIA SOFTWARE UNIVERSE TEL. 02/4230010 Una vecchia gloria delle sale giochi approda in versione integrale sul Saturn per rivivere con un pizzico di nostalgia un grande gioco di corse.

OUTRUN

a Sega propone Sonic e Nights;
la Nintendo, da sempre,
propone Mario; e da oggi
anche la Sony può mettere in
mostra una mascotte che dovrebbe
diventare il ruovo simbolo della
Playstation: Crash Bandicoot.
Seguendo le migliori tradizioni della
storia dei videogiochi, il malefico
Dottor Neo Cortex è il malvagio
squilibrato di tumo che rapisce la



fidanzata di Crash per farne la cavia di alcuni esperimenti che la potranno portare alla conquista del mondo. Trama classica e senza sorprese; vediamo il gioco. Crash Bandicoat è un platform sviluppato con grafica 3D, anche se non vi

potrete muovere liberamente per i
vari scenari, ma dovrete seguire
degli itinerari predefiniti; in ogni
caso alcuni livelli sono stati
realizzati in grafica bidimensionale,
come gli arcade più classici
Seguendo lo scorrere dei livelli
dovrete eliminare svariati nemici
saltando loro sulla testa o
eseguendo una giravolta; allo
stesso modo è possibile aprire le

scatole che trovate lungo il percorso per raccogliere bonus, energia in più, vite extra. Naturalmente, impegnandovi nella ricerca potrete scoprire delle locazioni segrete e bonus speciali particolarmente ricchi. Crash è un personaggia molto simpatico, bene animato e facile da controllare, ed è il personaggio ideale per

un platform davvero ben fatto, che sulla Playstation ancora non si era visto Per questo, anche se le innovazioni intradotte da Crash Bandicoot non sono straordinarie, la realizzazione tecnica eccellente, e la giocabilità immediata e coinvolgente, fanno del nuovo gioco Sony un titolo divertente e apprezzabile che non dovrebbe mancare in casa degli amanti dei platform.

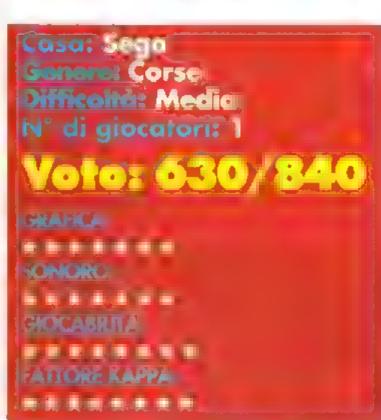


ubblicato sotto l'etichetta Sega Ages (che riproporrà i titoli più famosi della Sega degli anni Ottanta), Outrun è il gioco di corse che ha spopolato nelle sale giochi di mezzo mondo a meta degli anni Ottanta, Alla guida di una Ferrari Testarossa decapottabile, e con una biondono da competizione seduta al vostro fianco (è di serie sulle Ferrari), vi dovrete lanciare sulle strade d'America per raggiungere, entro il limite di tempo prestabilito, il traguardo di ogni livello. Al termine di ogni sezione

potrete scegliere, grazie ad un bivio, quale nuovo livello affrontare, permettendovi di gareggiare sempre in ambienti diversi ad ogni partita. Velocità, precisione e freddezza al volante vi soranno indispensabili se intendete guadagnare la vittoria. Grazie all'hardware del Saturn finalmente è possibile avere a casa

propria il gioco originale, esattamente così com'era, con tutti i pregi e i difetti che questo significa. Paragonato a capolavori come Sega Rally, Outrun è decisamente meno accattivante, vista la grafica scorna

e il sonoro limitato. Ma se siete tra quelli che si sono entusiasmati in sala giochi, di fronte a quello che all'epoca era il gioco più bello, non potrete non restare affascinati dalla possibilità di giocarlo a casa. Per questo abbiamo dato due voti al gioco: il primo è per chi desidera solo le novità al passo con i tempi, il secondo è per i nostalgici





Arriva il seguito di uno dei giochi di maggior successo mai pubblicati per Playstation, e si tratta di un nuovo, imperdibile classico.

# Wipeout

Antonio Perna

Anche gli amanti della Formula Uno ora avranno di che divertirsi.

# FORMU

ra un secolo nel futuro le gare di velocità avranno assunto toni più spettacolari e violenti di quelle dei giorni nostri: a bordo di velocissime navicelle, sospese ad un metro dal suolo, vi dovrete lanciare in circuiti

tortuosi e pieni di sorprese non solo per correre più veloci dei vostri avversari, ma anche per raccogliere quante più armı possibili durante la gara per eliminare i corridori più pericolosi. Gli altri faranno lo stesso con voi, e per questo avrete a disposizione uno scudo

energetico ricaricabile per proteggervi; ma una volta terminata l'energia... kaputt! Wipeout 2097 offre ai giocatori ben 8 tracciati, tutti enormemente più lunghi rispetto a quelli del primo Wipeout, quattro classi di veicoli (più una segreta) e un numero di partecipanti alla gara più elevato. La grafica è stata ancora migliorata rispetto all'originale, con più dettagli in pista, un uso più fantasioso dei colori e l'aggiunta delle scie luminose alle spalle dei veicoli, con degli splendidi effetti di luce. Il controllo delle navicelle è stato semplificato rispetto al primo episodio: è ora più facile tenere in pista il proprio mezzo, più maneggevole e pronto a rispondere ai comandi. Questo non significa però che il gioco sia diventato più semplice; il numero più alto di piloti in pista, infatti, non farà

che aumentare la sfida e a rendere più ardua la strada verso la vittoria Se vi è piaciuto il primo Wipeout, non fatevi assolutamente scappare Wipeout 2097, altrimenti... non fatevelo scappare lo stesso!





a Psygnosis si conferma una delle software house più prolifiche e di migliore qualità per la console di casa Sony. Dopo averci stupito con Wipeout e Destruction Derby, e con i relativi seguiti, è ora il turno di una simulazione di Formula Uno, Tredici scuderie disponibili, 35 piloti (quelli del campionato del mondo 1994-95) e 17 circuiti sono i grandi

numeri di Formula Uno, il primo gioco per console che permette di simulare tutto il campionato mondiale sulla vostra Playstation. Ogni aspetto della simulazione è stato adeguatamente coperto dal programma della Psygnosis: assetto della macchina, soste ai box, usura meccanica, qualifiche. La grafica è assolutamente strepitosa, con tutte le vetture e i circuiti della stagione scorsa riprodotte fedelmente e con grande ricchezza di dettagli. Le inquadrature sono molto spettacolari, e permettono di seguire al meglio la gara; la grafica è realizzata talmente bene che in più di un'occasione

vi sembrerà di assistere ad un vero Gran Premio. Persino i rilevamenti del tempo e i distacchi tra un'auto e l'altra sono riprodotti su schermo come quelli ufficiali che si vedono in TV. Oltre che in modalità simulazione è possibile giocare a Formula Uno anche in modo arcade, rendendo ogni gara più frenetica, anche se meno

realistica; inoltre è possibile collegare due

Playstation con un cavo link e giocare in due contemporaneamente. Il sonoro è forse l'aspetto più debole di tutto il programma, ma si attesta comunque su livelli più che buoni. Se siete appassionati di Formula Uno non fatevi sługgire questo gioco, sicuramente uno dei migliori disponibili per Playstation.







# UELA Champions League

In questo periodo stanno uscendo parecchie simulazioni calcistiche, che seguono l'orma di Fifa '96... UEFA C.L. si rinnova e cambia veste grafica.

La grafica

di Fita '96.

ricorda quellia

per tutti gli appassionati un nuovo gioco di calcio dalle caratteristiche innovative e spettacolari che riprodurrà la Champions League 1996-97, con tutte le squadre e i giocatori che vi partecipano. Si tratta del primo programma per computer che può esibire il logo della Champions League struttando la licenza originale dell'UEFA, e sarà strutturato seguendo il regolamento della manifestazione sportiva

er i primi mesi del '97

la Krisalis ha in serbo

originale: una fase eliminatoria preventiva, una serie di gironi all'italiana, quarti e semifinali con la doppia sfida, e finalissima secca per assegnare la coppa tanto ambita.

> L'aspetto del programma ricorderà molto le partite che vediarno abitualmente in televisione: la grafica dei menu e dei sattotitoli, il logo, la musica ufficiale, saranno tutte riprodotte

fedelmente,
così come le
formazioni
delle squadre
partecipanti e i
giocatori che
ne fanno parte
Ad arricchire
ulteriormente il
programmo

sarà anche
disponibile un completo
database di tutti i
calciatori, con la loro
fotografia, i dati più
importanti e le
caratteristiche tecniche.
Se la vostra squadra del
cuore non gioca in
Champions League
potrete sempre editare i
nomi dei vostri giocatori

preferiti, e persino inserire le loro

fotografie passandole allo scanner. Inoltre si potrà decidere di vestire la maglia di ben 32 nazionali diverse. Passando alle caratteristiche del gioco, UEFA Champions League sarà sviluppato interamente in 3D, con un nuovo motore grafico che riproduce molto realisticamente le movenze dei calciatori, elaborate grazie alle più avanzate tecniche di motion capture. In questo modo tutti i movimenti dei giocatori verranno riprodotti con la massima naturalezza e grande realismo. Oltre alla Champions League sarà anche possibile prendere parte ad un torneo a 32 squadre ad eliminazione diretta, cui potranno partecipare fino a sedici persone (e fino a quattro contemporaneamente nello stesso incontro), per dare vita a sfide entusiasmanti con gli amici. La grafica sarà in SVGA e, dalle fotografie che abbiamo visto, sembra che sarà di ottima qualità; le animazioni dei giocatori dovrebbero essere tra le più realistiche mai apprezzate (ci saranno anche giocatori che si

Control

allacciano le scarpe, che protestano con l'arbitro o che fanno riscaldamento a bordo campo prima di entrare in gioco), ed è previsto la sviluppo di un sofisticato sistema di controllo per gestire le posizioni dei calciatori in campo. Per avere un giudizio sulla giocabilità del programma, e per verificare se le buone



premesse viste finora saranno adeguatamente sviluppate, vi rimandiamo alla recensione del gioco, su uno dei prossimi numeri di Kappa; state in campana

Le texture e le animazioni

del giocatori sono molto

valide.

Antonio Pema



### Tutti sanno che il calcio è lo sport più bello del mondo...





### Tecnologia Rivoluzionaria.

- Grafica scorrevole, in 3D render-zzato in tempo reale.
- Movimenti di David Ginola in Motion Capture con la tecnologia
   MotionBlending<sup>TM</sup> per un gioco fluido e continuo
- Nuova intelligenza artificiale dei giocatori per passaggi e scelte di tiro professionali
- Modalità di gioco multiplayer, fino a 20 giocatori.
- Groco via modem fino a 8 giocatori.





Software e manuale in italiano

### GIOCARE sul tuo PC

CD-ROM • WINDOWS 95 • PlayStation™ • Saturn™





http://www.cto.it

## 

Si avvicina
il momento
in cui, dopo aver
comandato Panzer,
Sherman e draghi,
potrema tuffarci
nel profondo
spazio stellare:
preparatevi a
solcare le galassie
e portare morte
e distruzione
su pianeti alieni!

con riverente entusiasmo che ho fatto partire il demo di Star General, dopo aver apprezzato così tanto i suoi tre predecessori (Panzer, Allied e Fantasy General) devo dire che non sono rimasto affatto deluso, ma andiamo con ordine. Innanzitutto occorre sottolineare che la versione che ho potuto provare è largamente incompleta rispetto al prodotto finale (il quale comunque dovrebbe essere sugli scaffali dei negozi quando leggerete queste righe), anche se i meccanismi fondamentali del gioco sono già

perfettamente funzionanti. E'
possibile infatti guidare in
combattimenti futuristici ognuna delle
sette razze che

animano la guerra
totale per la
conquista
dell'universo, sia nello
spazio che sulla
superficie dei pianeti
da esse abitati. Sono
molte le analogie con i
fratelli

maggiori, ma altrettante sono le interessanti innovazioni: vediamo un po'.

### TRA BIRBULOS: E BUCRI NICA

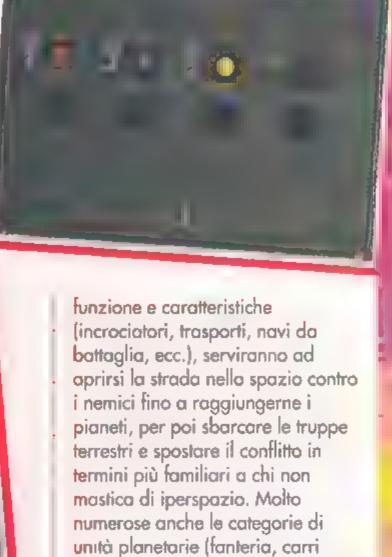
E BUCK! NEW Star General è un gioco di strategia spaziale, ambientato in un universo dove sette razze si affrontano per la supremazia; i programmatori della SSI promettono che nella versione finale sarà possibile prendere il controllo di una di queste razze in qualità di comandante assoluto, e di guidarla alla conquista di universi diversi ad ogni partita (non vi ricorda Master of Orion?) Attualmente, gli scenari visionabili sono semplicemente del genere "spara e ammazza", ovvero con la distruzione della flotta dell'avversario e la colonizzazione dei suoi pianeti come unico scopo, ma il gioco definitivo contemplerà anche battaglie in cui la vittoria consisterà nel raggiungimento di obiettivi specifici. Cominciamo però ad analizzare ciò che fino ad adesso è analizzabile,

ovvero il meccanismo di

gioca vero e proprio

### IL GENERALE STELLARE

Star General si gioca su due livelli:
nello spazio, con potenti flotte di
astronavi, e sulla superficie dei
pianeti, con truppe terrestri e aeree.
Il giocatore avrà quindi a
disposizione due tipi di "eserciti": le
astronavi, molto varie come



armati, aerei, artiglieria, ecc.),

le astronavi) e adibite a scopi

militari specifici: chi già conosce

diverse da razza a razza (come già

Panzer General non avrà difficoltà a

individuare il modo migliore di gestire questa fase del gioco. Ma attenzione! Non è tutto qui: se Star General fosse stato semplicemente questo, non ci sarebbe stato sicuramente da gridare al miracolo. E' stata aggiunta anche una maggiore attenzione al lato "gestione risorse" (a proposito, SG girerà sia su WIN95 che su DOS), anche se in modo piuttosto semplificato. Per poter costruire le proprie unità e per poter accedere ai livelli tecnologici più alti (leggi: versioni più potenti delle diverse categorie di unità) è indispensabile costruire apposite installazioni sui pianeti (biodomes, miniere, fabbriche, complessi militari) e stazioni

### SOMIGLIANZA TRA FRATELLI

Rimane sempre valida la caratteristica che ogni combattimento vinto aumenta l'esperienza dell'unità sopravvissuta, e che le unità esperte sono notevolmente più forti di quelle appena acquistate. Come nei precedenti General, ogni unità ha un certo numero di "punti ferita" che decresce con le perdite in combattimento e può essere ripristinato con i punti ricerca Importanti sono anche le scorte di munizioni e carburante (immaginate una nave spaziale alla deriva senza una goccia di benzina! Come? Le astronavi non vanno a benzina? Ah, allora immaginate una nave spaziale alla deriva senza una goccia di gasolio!). La grafica, sullo stile dei precursori, è stata ulteriormente migliorata, e gli sfondi danno veramente l'impressione di trovorsi davanti una fotografia da telescopio. Molto belle le raffigurazioni delle unità, anche se per gustarle appieno ci vorrebbe probabilmente un monitor di grosse dimensioni (diciamo dal 17" in su), dato che sono forzatamente un po' piccole L'interfaccia, infine, è

degli effetti sonori più brevi (adesso un combattimento dura 10 secondi per tutti i boom!bang!baubaumiciomicio!), le animazioni filmate (non chiedetemi che cosa raffigureranno), l'enciclopedia delle unità (che si

prospetto voluminosa e
graficamente attraente), la
diplomazia (sì, sì, avete
letto bene) e il supporto
multigiocatore. Chiedo
scusa infine per i continui
riferimenti ai precedenti
General, ma ho creduto
che fossero necessari per
chi, come me, li ha potuti
apprezzare in tutta la loro
completezza e per il loro
coinvolgimento. E chi non li
conoscesse... beh, se li vada
a comprare di corsa!

Paolo Forni

orbitanti. Alcune di queste facilities hanno la funzione di produrre punti ricerca, la cui gestione oculata è assolutamente indispensabile per il successo. Infatti, questi punti servono a costruire unità, installazioni e altre interessanti cosucce come bombe at neutroni (come è rilassante ascoltare il suono del loro scoppio sopra la capitale del vostro nemicol). I punti, così come i punti prestigio di panzeriana memoria o i soldoni di Fantasy General, sono ottenibili anche conquistando i possedimenti nemici e sconfiggendo le truppe avversarie, o ordinando alle proprie astronavi da ricognizione di esplorare gli asteroidi, su cui si possono scoprire interessanti giacimenti minerari o pericolosi draghi spaziali (e addio astronave!) Ogni tanto si liberano nello spazio perniciose tempeste ioniche, che possono danneggiare le flotte, e i buchi neri sono in grado di risucchiare simpaticamente una

nave che sia parcheggiata li vicino

sempre
la stessa, ovvero molto comoda e
abbastanza intuitiva: nonostante il
demo girasse sotto WIN95, non è a
finestre come in Allied General, ma a
tutto schermo e a icone come in
Panzer e Fantasy

### CHE COSA MARKA?

Che dire di più? Beh, si potrebbe concludere con tutto quello che ci sarà nella versione definitiva (che comunque, come detto prima, non dovrebbe tardare) e che non è stato ancora inserito a tutt'oggi: la musica,



### PICCHIADURO

L'evoluzione di FX
Fighter, il picchiadura
per PC più venduto
nel 1995, si prepara
a sbarcare sui nostri
computer, per
trascinarci ancora
una volta al cospetto
dei più forti guerrieri
della galassia.

ieci grandı guerrieri sono pronti a battersi, araldi di dieci grandi civiltà evolute; e un campione li aspetta per batterli tutti. Questa è la trama alla base di FX Fighter Turbo, il seguito del fortunato FX Fighter pubblicato l'anno scorso Si tratta di un picchiaduro in 3D, realizzato seguendo i cononi imposti dai più famosi giochi per le console, a cui ha ben poco da invidiare

Coinvolti in un torneo tra campioni di lotta provenienti da diverse civiltà della galassia, dovrete affrontare in una serie di scontri all'ultimo sangue una nutrita schiera

> di avversari letali e molto diversi tra loro, ciascuno dotato di poteri speciali e armi segrete; robot, insetti, cyborg saranno solo alcuni dei vostri avversari lungo la strada che porta alla vittoria (sempre se riuscirete a sopravvivere)

Rispetto alla prima
versione del gioco la
struttura di fondo non è
cambiata molto, ma
sono stati aggiunti due
personaggi in più agli
otto che era possibile
selezionare per
intraprendere il torneo : il

temibile Kwondo,
dotato di un potente
fucile cibernetico
installato sul suo
braccio destro, e la
conturbante Linna,
una combattente che
richiama molto nelle
movenze e nelle
tecniche di lotta i

guerrieri ninja Per il resto il programma ha subito una serie di ritocchi tecnici volti a migliorare la resa grafica e la giocabilità. Il demo che abbiamo potuto visionare aveva solo due lottatori a disposizione per giocare, ma già così la buona qualità del programma sembra emergere indiscussa. La grafica dei fondali è molto ben realizzata, con un interessante uso dei colori e delle ombre, e i personagg sullo schermo sono di notevoli dimensioni

dalle texture. Le riprese in 3D riprendono in modo efficace l'evolversi di ogni incontro, e la fluidità dei movimenti è molto buona e lascia ben sperare per il futuro. Non si notano infatti rallentamenti neanche durante i cambi di inquadratura, e la velocità dell'azione è decisamente accresciuta rispetto alla prima versione del gioco.

e caratterizzati molto bene

muovono in mode

molto fluido.

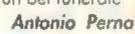
Dal punto di vista della giocabilità i personaggi rispondono molto bene ai controlli, le combo eseguibili sono numerose e diversificate tra loro, così come le mosse speciali, capaci di dare al gioco un'attrattiva maggiore Discreto, fino ad ora, il sonoro, anche se le voci digitalizzate sono state realizzate molto bene

FX Fighter
Turbo è
previsto entro
Natale, e non
vediamo l'ora
di verificare se
le ottime
premesse

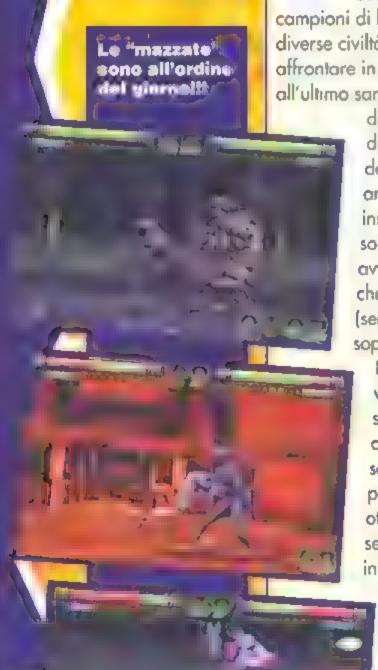
lasciate
intravedere
dal demo
verranno
mantenute.
Nel qual caso
avremmo a
che fare con
uno dei migliori

picchiaduro disponibili per PC. E ricordatevi che nel torneo galattico di lotta non ci sono premi

per il secondo classificato... a parte forse un bel funerale







### MERCENARIES MERCENARIES

HE MUNICIPAL EXECUTIVE EXECUTIVE OF THE CHANGE PROPERTY.

#### RASCIUMUI LE FILA BEI SOLDATI DI VENTURA

E L'ANNO 2028)

DNOREE GLORIA MANNO LASCIATO A POSTO A DA

IN QUALITA DI MECHWARRIDE SIFTE PILOTI INDURITI DAILA GUERNA GRE ESPLORANO I RESNI

PIO OSCURI E DISPERATA DELL'UNIVERSO. DOVE L'ILLIANIE DA LINESE EL MANTE DE CAMPAN.

DISPONDA DI UN CATTLEMECH UN BENF CHE
DISPONDA DI UN CATTLEMECH UN BENF CHE
DIVENTA BENF CHEN SEMPRE PIO FREZIOSA
PAR SOPRAYVIVERE BEVA OSARE ABCOITA E
INTUITE, SIA CHE TO OXCIOA DI FAR PORTE DI
UN'AJILI ILI ESISTEMI APPARE SARI PRONTO
A, VENOCAE A GARD PREZZO I SERVICE A GRI

MEALISMO A 360°.

COLONNA SONORA D'ECCEZIONE.

N'ACCURATISSIMA RIPRODUZIONE DEL POPOLARE UNIVERSO DI 'BATTLETECH' DELLA FASA:

CUI: SCIE DI FUMO, ROVINE IN FIAMME O ESPLOSIONI) CHE GIA' POSSONO ESSERE CONSIDERATI 'LO STATO DELL'ARTE' NELL'AMBITO DELLE SIMULAZIONI DI QUESTO TIPO.

ISSIONI DI COMBATTIMENTO (OLTRE 30), IN CONDIZIONI ATMOSFERICHE DIVERSE (PIOGGIA, NEVE, TEMPESTE DI SABBIA) E SU TERRENI MOLTO DETTAGLIATI.



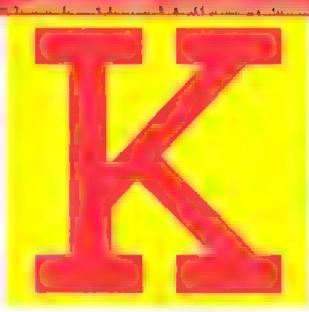
ACTIVISION

MANUALE IN ITALIANO
PC CD-ROM





ANTEPRIME



K BOX MULTIMEDIA

#### TIOFFE L'ABBONAMENTO PIÙ VANTAGGIOSO

PER TE CON IL 25% DI SCONTO 3 MESI DI LETTURA GRATIS



ABBONARSI A

UNO SCONTO DEL 25% e risparmi 18.000 lire

#### UNA GARANZIA

Prezzo bioccato per tutta la durata dell'abbonamento

#### UNA FACILITAZIONE

e puoi anche pagare a rate

Vla A. Rizzoli, 2 - 20123 Milano

Compila, taglia e spedisci oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a : RCS Rizzali Parisalici

Survizio Abboosmenti

#### con il 25% di sconto valida per abbonarsi a 12 numeri del mensile

mi interessa l'abbonamente annuale (12 numeri) al mensile K con il 25% di sconto. Pagherò il mie abbonamente solo £ 54.000, anziché £ 72.000, anche in 3 rate mensili di solo £ 18.000. Non sivie depare era, pagherò selo às seguite, con i bollettini di conto corrente postale che mi invierate.

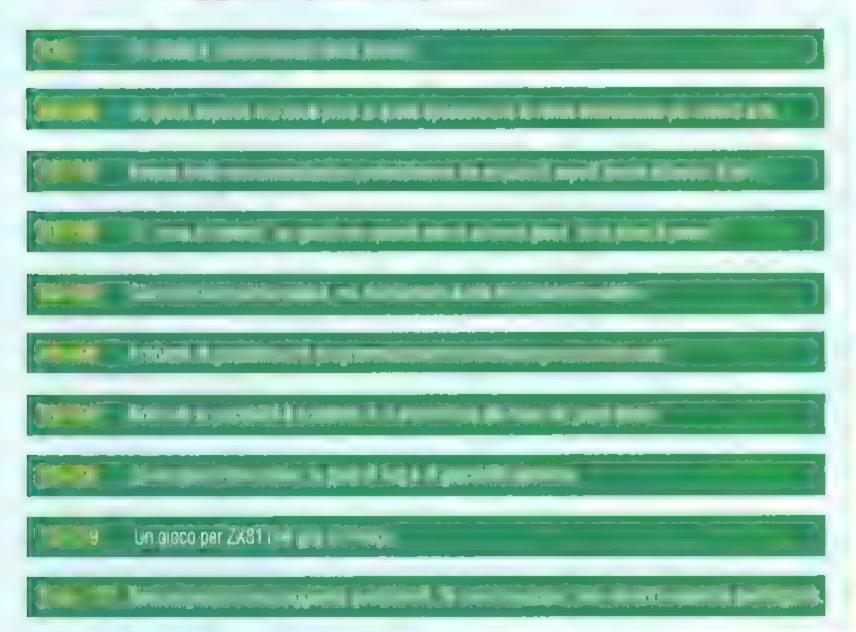
28796102000

	DATA DI NASCITA
COGNOME	GIORNO
NOME	MESE
VIA	ANNO
CAPLOCALITA'	FIRMA
PROV TEL. /	del genitore per i minori

Offerta valida solo per l'Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione è sottoposta all' accettazione della casa

### PROVE SU SCHERMO

State per entrare nella sezione dedicata alle recensioni. Per orientarvi tra i giudizi e i K-voti leggete questa guida



PROVID (a fondo) & EUDICAII (alla granda)	
RAMA	38
LATAY 7	42
F16 - BACK TO BAGDAD	46
DEAGLOCK	50
MAGIC	54
EROKEN SWORD	60
NEVERHOOD	72
HARVESTER	80
SHERLOCK HOLMES	84
BATTLECRUISE 3000	86
HARDLINE	90
BLUE ICE	94

Si ringrazianos ERGIOCO 02/29524298,1 BELEE 02/4223771



K PARAMETRI:

Il computerino visualizza immediatamente il coinvolgimento del gioco. Se sbadiglia o sta male è un brutto segno, mentre se alza il pollice o esulta le cose vanno decisamente meglio! Sostituisce in modo semplice ed immediato i vecchi cari K-parametri.

RAPPORTO QUALITA'/PREZZO:
Ovvero se vale la pena di spendere
I sudati risparmi per un gioco. Il
rapporto è dato dal prezzo del
gioco e dalla qualità. L'indice sale
ai massimi Ilvelli quanto più il
gioco è bello e quanto meno costa.



Una predizione dell'"aspettativa di vita" del gioco. Uno sparatutto frenetico e colorato potra avere un fascino immediato, ma lo giocherete tra un mese?



VERDETTO il punteggio che quantifica il valore globale del gioco, espresso in miliesimi. Il caro, vecchio K-Voto, insomma.

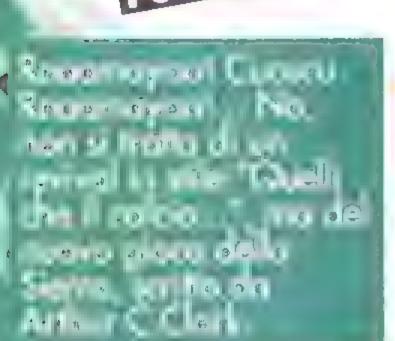
Quattro voti secondari quantificano con punteggi da 1 a 10 la grafica (G), il sonoro (A), l'impegno intellettuale (QI) richlesto e il divertimento complessivo - il fattore K (FK) offerto dal programma.





#### - U SCHERMO







Rama è un ambizioso progetto nato da due grandi menti Arthur C. Clarke, l'autore del best seller "2001 Odissea nello Spazio" da cui è stato tratto

l'ingegnere della NASA Gentry Lee
Designer di Rama e grande amico di
Arthur C. Clarke - che considera suo
mentore - Lee ha scritto
personalmente l'introduzione al
mondo che andiamo a scoprire nel
cilindro misterioso che orbita attorno
alla Terra del 2200. Alcuni dei passi
di questa breve lettera sono molto
interessanti: "Rama è il risultato di
dieci anni di

lavoro... con le sue macchine, i suoi alieni e le sue architetture vuole stimolarvi alcune domande essenziali: siamo la sola intelligenza dell'universo? Se non lo siamo, quali altri esseri lo abitano e come ci vedono, come ci osservano? Quali sono i loro valori, le

loro intenzioni? In cosa siamo simili, in cosa differenti...". Domande che ci accompagnano da sempre e che, almeno sino a questo momento, sono senza risposta. "Il gioco è disegnato - continua Lee - per divertire ma ci sono alcuni passaggi che vanno oltre le normali regole di un adventure..." Rama è infatti destinato ad un largo campo di giocatori: non richiede conoscenze specifiche, solo una totale immersione lo stesso - che come i miei colleghi sanno ho una fantasia sin troppo fervida - mi sono trovato



non
essere più
'unica': in
orbita
attorno alla
Terra c'è
un'astrotiona
cilindrica

Viene subito creato un equipaggio di dodici astronauti che inizia un lungo periodo di addestramento. Dopo quattro anni (!) parte alla volta del manufatto alieno ma, una volta giunti a bordo, il comandante muore misteriosamente Uno dei due scienziati della missione prende il suo posto e VOI, guarda il caso, dovete subentrare come astronauta di riserva, anche se il vostro grado non meglio specificato - dovrebbe assicurarvi ben altri compiti. Il vostro comandante vi ha dato un personale incarico: scoprire da dove viene Rama, perché è arrivato, chi l'ha costruito. L'ISA (Agenzia Spaziale Internazionale) aspetta da voj delle risposte esaurienti. Cosa succederà? Dovrete salvare la Terra dall'astronave o vi troverete a salvare Rama dai vostri complanetari? I cattivi sono gli alieni o certi terrestri che avete visto complottare alle vostre spalle? L'unico modo di

scoprire cosa si nasconde nel cilindro

alieno è giocare. Prima di esaminare

cosa succede all'inizio di questa

avventura, incontriamo



La piantina dell'Hub Camp: voi (002) davanti agli armadietti.

completamente a mio agio con Rama solo quando ho detto BASTA alla razionalità e mi sono definitivamente tuffato in questo cilindro orbitante lungo una cinquantina di chilometri e largo 20 gli esperti dicono 'delle dimensioni di Los Angeles (!?!)'

#### LA STUDIO

Un giorno mezza umanità al suo risveglio (l'altra metà, per motivi geografici, era già sveglia) scopre di



L'interno del nostro armadietto.

La bomba atomica; all'estrema destra si intravede la chiave di Francesca.





li computer centrale.

#### RAMA: I PRIMI PASSI

Giocabile da subito per l'estrema facilità del punta e clicca, con il cursore che si attiva automaticamente quando c'è da prendere/usare qualcosa o esiste la possibilità di muoversi in una determinata direzione. La bussola (al centro dello schermo in basso) indica sempre la vostra direzione (bianco) e le varie direzioni/punti di vista possibili dalla vostra attuale posizione. Alla sua destra l'inventario con - ancora a destra le frecce per farlo 'scrollare' (e non è una volgarità). Come vedremo tra breve, infine, gli oggetti 'arrossiscono' (di certo non per la volgarità di cui sopra) se possono essere utilizzati in interazione con l'ambiente o altri oggetti. Allora, si parlava di inizio del gioco: astronave. Visuale esterna: hangar di partenza, probabilmente da un mezzo più grande in orbita attorno alla Terra. Dopo un decollo da manuale inizia un breve volo verso Rama mentre il vostro diretto superiore vi informa di ciò che accade sull'astronave aliena. Dopo l'attracco automatico arrivate a quello che viene comunemente chiamato Pub Cap. Qui incontrate la dottoressa Des Jardins (la tuta



La cabina della teleferica.

spaziale non è molto adatta, ma se avete data un occhio alle interviste prima di giocare l'avete vista anche in abiti civili...) che vi accoalie calorosamente e vi fornisce le prime informazioni per iniziare la vostra avventura. Una volta partita potete iniziare a giocare: Avanti (A). Guardate giù (G), noterete una lucina rossa sulla sinistra (ricordatevi dove si trova). Destra (Dx), A, sinistra (\$x) e vi trovate davantı gli armadietti. Prendete la chiave da vostro inventario e aprite lo sportello 2. Troverete una sorta di attrezzo multiuso e il vostro computer da polso. Appena indossato arriverà un messaggio di Francesca che vi

chiederà di

portarle il suo

accendino. Dal

numero del suo

(V-Mail 006)

Video Messaggio

capirete che il suo

armadietto è il 6

## L'EUUIPAGGIU

. C482-005 DR. DAVID BROWN, chimico. Ha preso il posto del defunto COMMITTER OF Non è particolarmente simpatico, soprattutto con chi disubbidisco...



sicurezza, Il suo ruolo è esservi antipatico. E ci riesce benissimo.

 M4R2-008 GENERALE MICHAEL

O'Toole, Irlandese di Boston, è un uomo molto religioso, ha

stretti e misteriosi contatti col Papa. due militari sono incaricati di scoprire se

Rama rappresenti un pericolo militare e non solo - per l'umanità.

 C4R2-006 FRANCESCA SABATINI, giornalista della IBC Television. E' in viaggio con voi per 'conoscervi a fondo'.

 C4R2-010 REGGIE WILSON giornalista e scrittore di colore (decisamente bello) che rappresenta i media nella

'missione pazza', come la chiama lui.

Non fatevi ingannare dalle apparenze. Tutti i personaggi che incontrerete nel gioco hanno un preciso compito, che talvolta si rivelerà diverso da come lo avete immaginato... Le caratteristiche dei componenti dell'equipaggio sono davvero ben strutturate, e completano in maniera veramente egregia la storia di Rama, rendendola imperdibile.



 C4R2-004 DR. SHIGERU TAKAGISHI, antropologo nipponico

 C4R2-009 RICHARD WAKEFIELD, ingegnere capo

per Shakespeare. Ha inventato Puck, un simpatico animatrone che vi accompagnerà e vi sarà raramente -



d'aiuto.

• C4R2-012 NICOLE DES JARDINS, ufficiale medico, ragazza trancese di colore, molto carina e decisamente... amichevole.

C4R2-011 IRENA TURGENYEY, ingegnere collaudatore di origini sovietiche. Con 14 missioni spaziali sulle spalle è la veterana della compagnia. Decisamente poco affabile, ma di alta moralità.

. M4R2-007 OTTO HEILMANN, militare di Berlino a capo della



### INTERVISTA A: ARTHUR C. CLARKE

Arthur C. Clarke e nato nel 1917. Dal 1956 vive in Sri Lanka, attualmente in compagnia di un Chihuahua (non sono esattamente sicuro si scriva cosi, ma e quel cagnino minuscolo e spelacchiato) ed alcuni domestici che sono ormai una famiglia. Alla domanda

"Perche proprio lo Sri Lanka? risponde con un laconico quanto significativo "Trenta inverni in Inghilterra!". Creatore di un universo decisamente particolare, Arthur ha iniziato questa mastodontica impresa quasi per caso...

"Ho iniziato a scrivere a scuola per puro diletto. Una volta cresciuto ho continuato a fario, sui giornali di fantascienza, sulle riviste... ad un certo punto mi sono trovato a guadagnare dei soldi che sono diventati poco alla volta la fonte primaria dei miei introiti. Cosi ho dato le dimissioni e ho semplicemente continuato a scrivere".

Che rapporto c'è per lei tra Scienza e Fantascienza?

"La fantascienza è molto più avanti della fantascienza perche non vincolata dalle leggi della fisica... e in più ha la fantasia dalla sua. Ma sono simili e vicine, si appoggiano l'una all'altra".

Con le sue fantasie sui satelliti e diventato un po' il padre della corsa alle stelle...

"Ho ipotizzato l'esistenza di satelliti negli ultimi mesi della seconda guerra mondiale. Pensavo che i missili

potessero essere usati anche per altri scopi. Mi sento più il padrino delle trasmissioni via satellite: il vero padre è l'ingegnere che le ha create. La rivoluzione delle comunicazioni, della quale i satelliti sono solo una piccola parte, ha permesso una grande maturazione: non e più possibite nascondere le cose, viviamo tutti in case di vetro".

Come pensa si evolveranno i viaggi interstellari?

"Torneremo sulla Luna, ma l'obbiettivo del prossimo secolo sarà Marte: lo raggiungeremo verso il 2020. Le navi interstellari diventeranno più sicure, veloci ed economiche. Il nostro mondo sta diventando troppo piccolo: i dinosauri si sono estinti perché non avevano un programma spaziale".

Cosa pensa del nostro programma spaziale?

"Esiste un'energia pulita, sparsa
nell'universo: si chiama Energia Punto
Zero. Grazie a questa potremo
dimenticare i termini nucleare, atomico,
uranio: un metro quadro basterebbe a far
bollire tutti gli oceani della Terra. L'unico
problema sarebbe il calore sviluppato:
nessun materiale in questo momento
potrebbe resistere, ma sono sicuro si
possa trovare una soluzione. Questa
scoperta abbatterebbe il problema di
viaggiare nello spazio: Marte non

incontrato Gentry Lee. Quando Gentry mi ha proposto di fare un gioco per PC gli ho detto 'P... cosa?'. Non conoscevo l'infinito mondo che si nascondeva dietro a quel televisore con la tastiera. Vorrei che Rama aiutasse la gente ad aprire la propria mente, a pensare e vedere le cose e l'universo con occhi differenti". Crede negli extraterrestri?

"Sarebbe superbo credere che siamo gli unici all'universo. Prima o poi il contatto avverra, che lo si stabilisca noi o loro



De sinistra Gentry e Arthur





sarebbe più così distante".

Come è arrivato a lavorare con Lee?

"Un giorno mi scrive il mio agente e mi dice che vuole farmi conoscere una persona che ha alcune idee interessanti sulla fantascienza. Al mio secco 'non mi interessa perche ho troppe idee gia da solo' lui insiste dicendomi che si tratta di un ingegnere della NASA coinvolto in un progetto di studi su Galileo... così ho

non importa. Credo che un contatto ci sia stato milioni di anni fa. Nel corso degli ultimi decenni molti scribacchini hanno rovinato la possibilità di poter parlare seriamente di queste visite. Non so se l'uomo, nella gerarchia dell'universo, sia piu vicino alle scimmie o agli angeli... Mi auguro di poterlo scoprire un giorno, prima che la mia vita abbia fine. Potrebbe arrivare qualcuno

anche domani, come fra migliaia di anni. lo sono pronto".

Lei era pronto anche quando ha scritto 2001...

"2001 è stato pensato prima ancora che l'uomo andasse sulla Luna. Le ambientazioni sono frutto dell'immaginazione: il paesaggio lunare, Giove... io e Stanley (Kubrick, ndr.) abbiamo ragionato molto assieme, a tavolino. Il 90% l'abbiamo buttato e del 10% rimanente ne abbiamo creato circa un 5% a testa. Appena uscito, nel '68, 2001 sembrava destinato al fiasco e gia alla Metro

Goldwin Meyer si parlava della fine di Kubrick. Ci ha messo un paio di settimane a decollare, piano piano, poi ... e sfrecciato come un razzo fra le stelle!". Su Marte no, ma su Rama lei c'è... "Non diciamolo troppo forte, non vorrei rovinare la sorpresa a chi gioca...". Aspettiamo allora che qualcuno muoia... (!)





Un millepiedi-spazzino ha perso qualcosa di molto importante davanti ai vostri occhi...

E' chiuso... Andate a Sx, A, A, A evi troverete davanti ad un computer, il cursore diventerà una mano aperta, Cliccando avrete accesso alla rete, dove ci sono i V-Mail di tutto - o quasi - l'equipaggio. Ascoltateli attentamente. Tornate agli armadietti ma non fermatevi e procedete sino alle casse in fondo. Girate a Sx e poi G. Dx; A... sì, quello che avete appena trovato è un ordigno nucleare. Tradendo il velo di omertà-legato agli altarini che scoprirete solo nei nostri sudatissimi TNT (e Silvia non mi ha mai aiutato, checché lei ne dica) vi anticipo che questa è la prima di tre bombe che sono state piazzate dai terrestri su Rama. Esaminandola da vicino trovate una chiave. Prendetela. Portando questo - ed ogni altro oggetto - nella parte in basso a sinistra del vostro schermo (sino ad incontrare i tre Occhi Raman) potrete esaminarlo accuratamente e farlo ruotare su se stesso. Scoprirete così che la chiave porta il numero 6. Salite (S), tornate aali armadietti ed aprite il 6. Contiene due artefatti rettangolari, tre placche, un accendino (sì, è proprio l'armadietto

cubo di trasmissione dati: per visionare quest'ultimo basterà selezionarlo dall'inventario e trascinarlo sul vostro computer da polso. Il messaggio # 4 è un E-Mail di

di Francesca), una

chiave anonima e un

Francesco per il comandante Brown... Glroggetti che possono essere utilizzati assieme o su altri elementi diventario rossi quando sono trascinati nella corretta posizione. Passando il cursore sugli armadietti vedrete che la manina appare sui numeri 7 (Heilmann) e 9 (Wakefield). Lo chiave apre il 7, nel quale troverete una lente ottica e un cubo criptato indirizzato ad un misterioso Tabori Yamanaka Ovviamente arroffate tutto

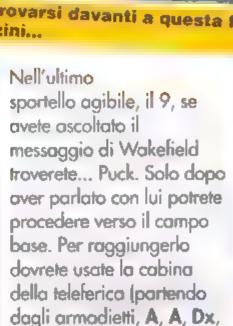








Un artefatto in disuso. Attenzione, è uno dei maggiori scogli della prima parte del gioco. many to place to the



A, 5x). Come? Non avete il codice? Non siete stati attenti a quello che vi diceva O'Toole? Bene, andate a

riascoltarlo e... buon proseguimento!

Il gioco funziona comunque con una configurazione

Luca Fassina



Mai trovarsi davanti a questa formazione di scarafaggispazzini...



Una puzzie/serratura a chiave logica: stanghette, pallini ed interruttori sono disposti secondo un preciso schema logico-consequenziale sia in verticale che in orizzontale.

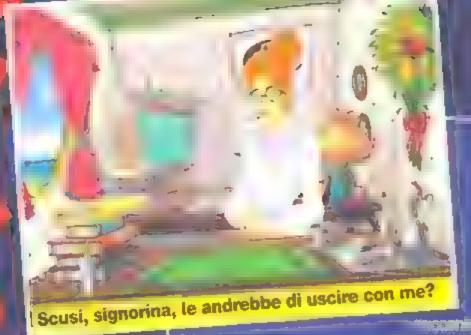




------







perché da questo momento in avanti sarà futta questione di arguzia... ina avete moi provoto a auccore una hostess su di un pantilo? Ora ne avrete l'accasione, peccato che la voetra corrozzeria non è quella di una tuoriserie. Ricordate, voi siete Larry, un gammone sgonfio con remi rotti, ma, come si sual dire..... il mare è pieno di peeci! Buona fortuna.

#### TELL HON THEFTICH F

Innanzi tutto di tengo a declinare ogni
responsabilità derivante dalla descrizione
del puntatore mouse con cui dovremo
avventura a luci rosse: si tratta, ebbene si
proprio di un preservativo, che si arratola
e si erotola a seconda di dove io
andremo a posizionare. Ho detto
puntatore mouse perché, per chi non lo
avesse ancara capito, stiamo parlando di
un punta e dicca e non di una

videocossetta di Playboy

Punta e dicca vual dire interfaccia, comandil preselezionati e fuffa. 'innovazione molto interessante chel presenta Love For Sail da proprio nell'interfaccia dei comandi preselezionali Quando il nostral preservativo sará ben sratalato... ma si potrà dire?) - il Monty annuisce, guindi vado avantij Dicevo, quando "il neetro" vorrà dire che la avrema posizionato su di un punto rilevante dello schermo Cliccando con il pulsante sinistroj del mouse apriremo una linestra di comando, nella quale troveremo tutti comandi preselezionati coi quali interagins con l'aggetto in questione.

Nulla di nuovo, sembrerebbe, moi

nan è così. In fondo al menui

apparirà anche una parolina

icuriosa "Other" (oltro):

idiccando su di essa

alfiveremo una nuova

a vila main cobe comando a nostra scelia, che riterremo the color of the coppets in the color da una data situazione (mi sa che vi stol laiulando un po' iroppo). Ovviamente han tutti i comandi che ci inventerema saranno riconosciuti dal gioco o, magari, non tutti potranno essere utilizzati proprio in qualia occasione, ma vi possol comunque assicurare che avendo al idisposizione questa possibilità il divertimento cumenterà notevolmente lanche perché in questo mado potremal divertirci a sentire i vari commentini (peri lo più a carattere asceno) che il gioco di riserverà ad ogni azione sbagliata. Diaevama delle tattiche... a parte il solita curiosare qua e là, ci tengo a sottolineare una casa: Larry ha in mente un chiada fisso. 3 quallo! Tutti i personaggi di sesso: femminile che incontrerò sul suo commino naranno delle bambolone mozzaliato, dil quelle die fanno impozzine il nosno Montijella (e non solo, ovviamente), ma questo NON vuol dire che subito dopo essenci presentati potremo chiedergli se non à bello! In più, a volte

rischieremo di 6 6, No. externo la possibilità di pariare con ewalcun...a, vi ponire un pochino più neggur in una groffa puia ed umida... suvvia roccontatele prima la storia della vostra vita, vadrete che ii impietosirà ed alla fine aprirà le portul della sua... Stop, mi iermo che è meglio.

#### TET... (a ridalli!), TECNICAMENTE PARLANDO!

Avete mai visto un cortone animato:
Bravil Love Far Sail è un cartone animato in utto e per tutto. Il pixelloni tipo avventure di Larry

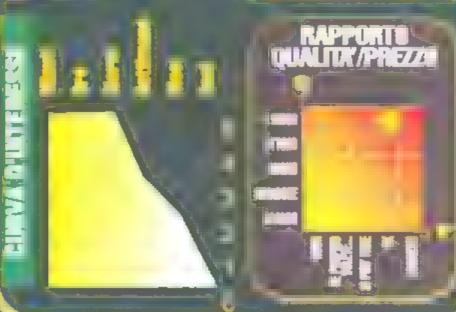
sono completamente scomparsi e questo non può che larci piacere. Nonostante il grande avanzamento tecnico (e qui sia il bello), il gioco è godibile, anche se con qualche scattino qua e là, persino su di un ferro vecchio come il 486/66, a potto che la scheda sonora sia ben settata altrimenti vi potete anche dimenticare di divertirvi con i discorsi scandusianati di Larry e delle donzellette. Altro non si può dire se non. In c. no, questo non si può proprio dire!

Buon divertimento e, non giocote quando la mamma è in giro!

Daniele Falzone







Microsoft

## DeadlyTide

Tempo: Anno 2500

Scenario: il pianeta terra sommerso dagli oceani

Nemico: una potenza aliena

Minaccia: la distruzione dell'umanità

Unica speranza: tu



Quando giochi con il tuo PC vuoi divertirti sul serio? Prova un po' a lanciare Microsoft<sup>®</sup> Deadly Tide. l'avveniristico action-game a bordo di un'astronave sottomarina: ti farà saltare sulla sedia.

Con la linea di nuovi giochi per Windows 95. Microsoft ti propone tantissime novità che sono l'ultima frontiera del divertimento. Una gamma infinita, che spazia dal divertimento puro - Hellbender, Goll,

Flight Simulator -alle enciclopedie, dalla natura all'arte.







L'installazione? Grazie alle funzioni AutoInstall e AutoPlay, è un gioco da ragazzi.

L'assistenza? No problem: al consueto servizio di assistenza tecnica, si aggiunge un servizio speciale che sarà a tua disposizione dal 15 dicembre al 31 gennaio tuttì i giorni, Natale compreso!

Per finire, un consiglio: non fare provare i nuovi giochi Microsoft a tuo padre. Non te lo leveresti più di torno.

Per saperne di più, telefona allo 02/70.398.398. Risponde Microsoft.

Microsoft<sup>®</sup>

CIMILIATORE DI VOLO I I I SUI SCHIERMO

## BACK TO BACHDAD THE ULTIMATE DESERT STORM SIMULATION

La simulazione definitiva sulla guerra del Golfo. Non ci sona altre parole per descrivere questo prodotto S perche non u tratta di un gioco questo e un VERO simulatore to differenza tra il CD che avete in mana e simulatori ven dell'aeronautica e che in F la potete mettere in pausa per usare il sacchettino!

PC CD-ROM

n doppio voto<sup>2</sup> Ma cosa? ' Ferness Anchio Quando il Granda Guru Monty "Virge 3Dr Jella mi ho teletanota per dirmi che c'era da tornare a Baghdad, la prima cosa che mi è venuta in mente è stata "Ma si è rincretinito lutto di un colposs lo non ci sono mai stato a Baghdad!" Figuriamoci, non sono mai sceso sotto la Cassanese! Avevo visto la confezione del gioco su alcune pubblicità e solo il titolo era bastato per incuriosirmi, in quanto il sottoscritto era

in prima linea durante la guerra del Golfo ad ammirare in azione i mezzi, gli uomini e le armi tanto a lungo studiati. Pensate che goduria può essere, quindi, avere F-1 6 tra le mie luride mani

PIÙ CHE UN GIOCO...

Ripeto: questo NON E' un gioco. E' un simulatore vero Possiamo collocarlo nella fascia definita da quei prodotti Microsoft che portono il nome di Flight Simulator X X (dove le X stanno per il numero dell'edizione), infatti, provando quei titoli, vi sarete accorti come l'accuratezza dei particolari e la fedeltà con la quale i comandi erano realizzati, facevano sembrare altri giochi definiti SIMULATORI, semplici

arcade. F-16 fa
impallidire persino
USNFintendiamoci,
quello è un gioco,
dove i comandi e
le opzioni erano
ridotte al minimo
necessario (infatti
la tastiera doveva
essere usata
SOLO due volte,
una con la
semplice

pressione dei tasti singoli e l'altra con la shift a il ctrl premuti): in F-16 ha calcolato che, senza l'ausilia del sistema Thrustmaster e TQS, cioè la manetta, possiamo usare la tastiera fino a tre volte. SI', PER OGNI MODALITÀ' HUD!! Non starò qui a parlarvi di agni apzione disponibile e della disposizione dei comandi perché: primo, non posso e non

Prof! Ho una domanda da tara

Prof! Ho una domanda da fare. Non ho ben capito quale pozzo petrolifero devo colpire...

voglio abusare del vostro tempo; secondo, sarebbe per me troppo facile addentrarmi nei meandri del sistema di pilotaggio di un F-16 con terminologie sconosciute, rischiando di annoiarvi senza palesarvi i pregi ed i difetti del titolo in questione. Terzo, e non ultimo, se ci vogliono

anni di addestramento per i
piloti veri, come faccio io a
spiegarvi in tre pagine come
funziona questo "gioco"!?
Con questo non intendo dire
che se imparate a giocare
perfettamente a F-1 ó potete
presentarvi al NORAD in
Virginia e dire: "Salve!
Vorrei volare con voi. Ho
finito Back to Baghdad
senza schiantarmi neanche
una volta!", ma non sareste
lontani dalla verità.



Questa è una mappa VERA di una città VERA che è stata VERAMENTE bombardata.



L'intero Medio Oriente catturato dal satellite della Difesa statunitense. Scegliete dove andare in vacanza quest'anno (suggerirei di evitare alcune zone...)

#### COSI' E',

Il gioco si apre con delle sequenze filmate reali, cioè riprese da telegiornali e conferenze stampa del periodo; possiamo ammirare George Bush che dà l'annuncio della liberazione del Kuwait ed il Gen.
Schwartzkopf o come diavolo si scrive mentre spiega dal banchetto delle Nazioni Unite le tattiche usate, il tutto



Questi degenerati tella Military Simulations vorrebbero che lo associassi il mio nome a questa "faccia": a parte il tatto che non uli assocerei neanche lo spazzolone del cesso, a me ricorda tanto Flore, un ex galectto di Lamezia Terme che ora gestisce un parrucchiere in franchising di jean Louis David. Saprà devvero pilotare?

frammisto

quali abbiamo a che fore e le loro abilità. Nelle preferenze calibrate il vostro l'avete, vero?) e settate la grafica. Idem per il sonoro. Potete ora caricare la missione.

alle immagini di F-16 che decollano AAAHHH!!! MA... CHE SUCCEDE??!!

E qui casca l'asino. Più che un asino, un elefante! Eccoci al punto. Bersaglio raggiunto, Operazione al culmine, Insomma, come lo volete dire, siamo al "neo" del gioco. Più che un neo, a me sembra un ematoma espanso con necrosi dei tessuti. Immaginate tutti i giochi strutturati in missioni che avete avuto per le mani; in alcuni si partiva subito, in altri il gioco doveva caricare la missione. L'ultimo di questi che ho avuto occasione di provare è stata l'espansione di Mechwarrior 2. Mercenaries, Chi ha avuto occasione di leggere quella recensione, ricorderà quante ne ho dette per i due o tre minuti di attesa per il caricamento di ogni missione. In F-16, ho caricato la missione più "leggera", cioè l'addestramento per il decollo e l'atterraggio, ed ho dovuto aspettare 27 MINUTI DI OROLOGIO!!!! CRONOMETRAT!!!! Ventisette-minuti-dico-ventisette! Vi rendete conto? E non è perché sono affetto da un B1 che succede questo: sul 166 del gran Guru nostro Altissimo Comandante in capo Luchino ne ha impiegati SOLO 25! Questo, a mio avviso,

joystick (perché ce

ed atterrano. Menzione speciale merita la musichetta di sottofondo, veramente "hardosa", che ha un testo da lasciare sconcertati. Non posso non trascrivere i punti salienti: "Si torna a Baghdad, si vanno a prendere a calci un po' di culi (si potrà scrivere?)... Trasformerò il tuo deserto in un vetro..." riferito alle esplosioni sulla sabbia, per quelli che non masticano la chimica Lascio a voi ogni interpretazione, ammesso che ce ne sia più di una. Tralasciando tutti i commenti, torniamo alle schermate che ci si presentano. Da quella principale accediamo alla scelta delle missioni con tanto di mappa, reale, fornita dal Ministero della Difesa statunitense ed immagini, reali, catturate dai satelliti. Tranquilli: anche qui, se non volete imbarcarvi nella campagna Irachena, l'unica disponibile, con l'istant action verrete proiettati in volo contro una miriade di Mig Nel diario di volo vengono registrate le missioni compiute, gli aerei abbattuti e quant'altro vi capita di fare durante il volo (bisogni corporali esclusi). Fantastica la scelta del pilota dove come in altri simulatori, possiamo associare il nostro nome ad una foto di un pilota reale: vedeste che facce da galera ci sono... L'armamento è libero, tenendo conto dei limiti strutturali del velivolo e delle necessità della missione, La sezione dedicata allo scenario di guerra è quanto di più

accurato sia mai stato proposto in un videogioco. Ripeto che le mappe

disposizione delle strade e delle

città. Villaggi compresi. Un'intera

schermata è poi dedicata al livello

scegliere il numero di nemici con i

di difficoltà dove è possibile

sono vere, come pure la

AGM 65 Maverick: Mach 1,6; p 5; quida TV AGM 88 HARM: Mach 4; p 15; guida radar passiva AIM 120 AMRAAM; Mach 4; p 27; guida inerziale e radar AIM 9 Sidewinder: Mach 2,5; p 4.4: guida infrarossi 61: Bomba nucleare tattica da 730 libbre CBU 72: Bomba a grappolo da 550 libbre GBU 10: Bomba a guida laser semi attiva da 2000 libbre MK 20: Bomba a grappole da 490 libbre MK 82: Bomba a caduta inerziale da 500 libre

MK 84: Bomba a caduta inerziale

Per le modalità di utiliz-

zo di ogni arma, comuni

ad ogni simulatore del-

l'ultima generazione, vi

rimando ad uno special di prossima uscita (se

me lo fanno fare!).

da 2000 libbre

ARMAMENT

Vi propongo una scheda tecnica dell'armamenta-

rio a vostra disposizione; la velocità è intesa in

quota operativa; ovviamente non è specificato per

le bombe che sono a caduta inerziale, cioè senza

guida e/o propulsione. P sta per la portata utile ed

è espressa in miglia nautiche. Buona caccia!

basterebbe per scoraggiare all'acquisto del prodotto anche il più paziente dei guerrieri. Non chiedetemi perché. so solo che una volta lanciato il caricamento, il programma inizia a loadare visuals 1.0, Kuwait 3 5, Baghdad 1.2, Explosion Sequences @.#, Cavese-Val di Sangro 1X2 e



e se volete avere una solida base intraprendere un VERA carriera di pilota militare. Se avessi avuto io una cosa del genere per le mani Accademia, forse ora non sarei qui a scrivere per voi Prima che mi scordi: il manuale, piccolo, ma perchè scritto in corpo 0.15, è in italiano e completissimo (ci mancherebbe altro! Voglio vedervi a studiarlo in lingua originale!). Il

la sezione caricamento, non saprei come altro nomarla, veramente da manicomio, che non ripaga assolutamente, pur con la perfetta fedeltà di riproduzione degli scenari, le mezz'ore di attesa per ogni missione. Mi spiace, ma penso che alla Military Simulation Inc avrebbero potuto sacrificare qualche dettaglio tecnico a beneficio del tempo di caricamento. Detto questo, se lo volete, siete pronti per tornare a Baghdad?

Alessandro "Pitone " Seccationo

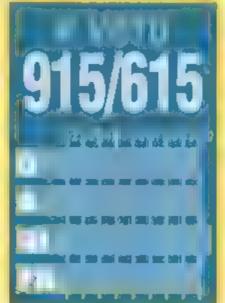
#### PERCHÉ UN DOPPIO VOTO?

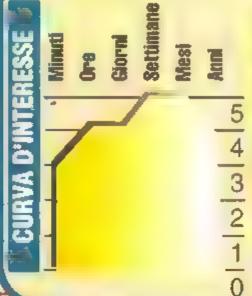
gioco, ovviamente, in inglese.

E' semplice: il voto più alto va alla realizzazione. non mi stancheró mai di ripeterlo, accurata fino al midollo, precisa, che si avvale di dati REALI in tutto e per tutto. Un simulatore veramente completo: mai vista una cosa simile. Quello più basso è per la radicalità del prodotto: assolutamente non destinato a chi non è super addetto ai lavori e con una laurea ın ingegneria aeronaulica Cerco così di scoraggiare chi si vuole avvicinare al mondo dei simulatori con F-16: non fatelol Inclusa nel votaccio è anche

Genere: Simulatore di volo Casa: Software & Co. Sviluppatore: Military Simulation Inc.

Per lo meno, stavolta non hanno sfondato nella farsa del 486-DX2-66-Mhz: richiede un bel Pentium 90 con 16 Mb di RAM, ma se volete veramente apprezzario, non giocatecì se non avete almeno un 166. Con tanta RAM!





RAPPORTO QUALITA /PREZZO

attesa cosi

lungo. lo stesso ho giocato solo tre missioni e la prima, dimenticandomi stupidamente di calibrare, immaginatevi come può essere andata. Mettiamo che per un errore vi schiantiate al suolo durante il decollo,... Non ci voglio pensare. Incredibile a dirsi, però, non scatta come pensavo: viste le premesse, mi aspettavo un mattone nello schermo, con la mobilità di Alfredo degli Wolverine quando gioca a calcetto; invece non si comporto né più né meno degli altri simulatori dell'ultima generazione. Mah! Misteri dell'informatica...

#### DIMENTICHIAMO, SE POSSIBILE

Non so se state ancora leggendo, dopo quanto vi ho detto, ma se lo state lacendo, vi prego di tenere conto degli effettivi pregi di questo simulatore. Non vi può essere mai capitato di volare in maniera così realistica su un caccia stando seduti a casa, neanche con Flight Unlimited (anche perché lì, di caccia, nisba) Le mie raccomandazioni sono: escludetelo dagli acquisti di Natale se non siete più che appassionati al genere, escludetelo dagli acquisti dell'Epifania se non avete mai volato sui simulatori della seconda generazione; escludetelo dai regali del Capodanno del 2000 se non avete la pazienza di aspettare il caricamento di ogni missione; correte subito a procurarvelo se non rientrate nelle categorie sopra citate

COMPLETAMENTE IN ITALIANO PC CD-ROM





# STRATEGICO STRATEGICO DE CO-ROM PC CO-ROM

# DEANETARY CONQUEST

Sette specie sono disperatamente impegnate in una lotta per la sopravvivenza sulla superficie del pianeta Gallius IV. Sarete in grado di governare e di portare al potere la vostra razza? Dallas a noi ce lo può solamente...

AAHHHIII Ci manaaval Ma disa: sono solo un pilota! Il peggio che mi può succedere è che mi abbattano. Missing in actioni medaglia al valore e a casa tutti argogliaei. Not Ora pretendono pur che governi una colonia spaziale in lotta per la supremazia di un pioneta! E che ci vuole? SEEI Magaril Mo' ve

Antonio: Tracciomo a gara a chi arrivo prima a Gullius IV!" fa' il filini della situazione, affetto dalle solite manili organizzative. Succede così che queste sette specie (di imbecili) cominciana a lare a cazzotti per 'sto pezza di terta. E giù astronovi che atterrano, cannoni che sparano, morti che resuecitano, azze che si rompono.



Vista che del pianeta cominciava a rimaneme poco a niente, i copoccioni i mettono d'accordo: pensate, un rattato di pace spaziale tra sette razza più una cutsider che decide di non firmane e di dedicarsi al commercio ne mercato nero). È che cosa decidono di are? La pace? Ma neanche per ideal manera le astronovi sulla superficia pianeta, questi scienziati, perché da laprei come altro definiriti.

decidono che ogni rozza

#### MALE (LO SAI)

Vai non mi credete, io so. Ma provote a laggere il completissimo libretto di sinuzioni di Deadlock, in italiano, per giunta. Racconto tutta la storia che vi la detto io, lorse con toni un po' più latterari; ma più a mena. Le sette razze a sono veramente: i momi sono impronunziabili, a parte quella Umana (che non si capiece perché all'Accolade l'abbiano inserita, che è quella che andrebbe sterminata per prima...) e hanno veramente combattuto per la supremazia su un pianeta nuovo.

grafica alla Z un po' più indimensionale. Immaginate la apzioni di Command & Conquer e condite con l'azione di Marpoon 2 (che è nulla). Otterrete un surrogolo di Deadlock, una purea di mirtilli ed un gran mal di testa. Stabilita il prima insediamento, cominciate al darvi un'acchiata intorno: la mappa del pianeta è suddivisa in zone, ognuna con la propria peculiarità: stabilite il tipo di tattica che voleta reguire ed espandete la vostra colonia fino a che.

scoperto, ognuno per i suoi più o mano

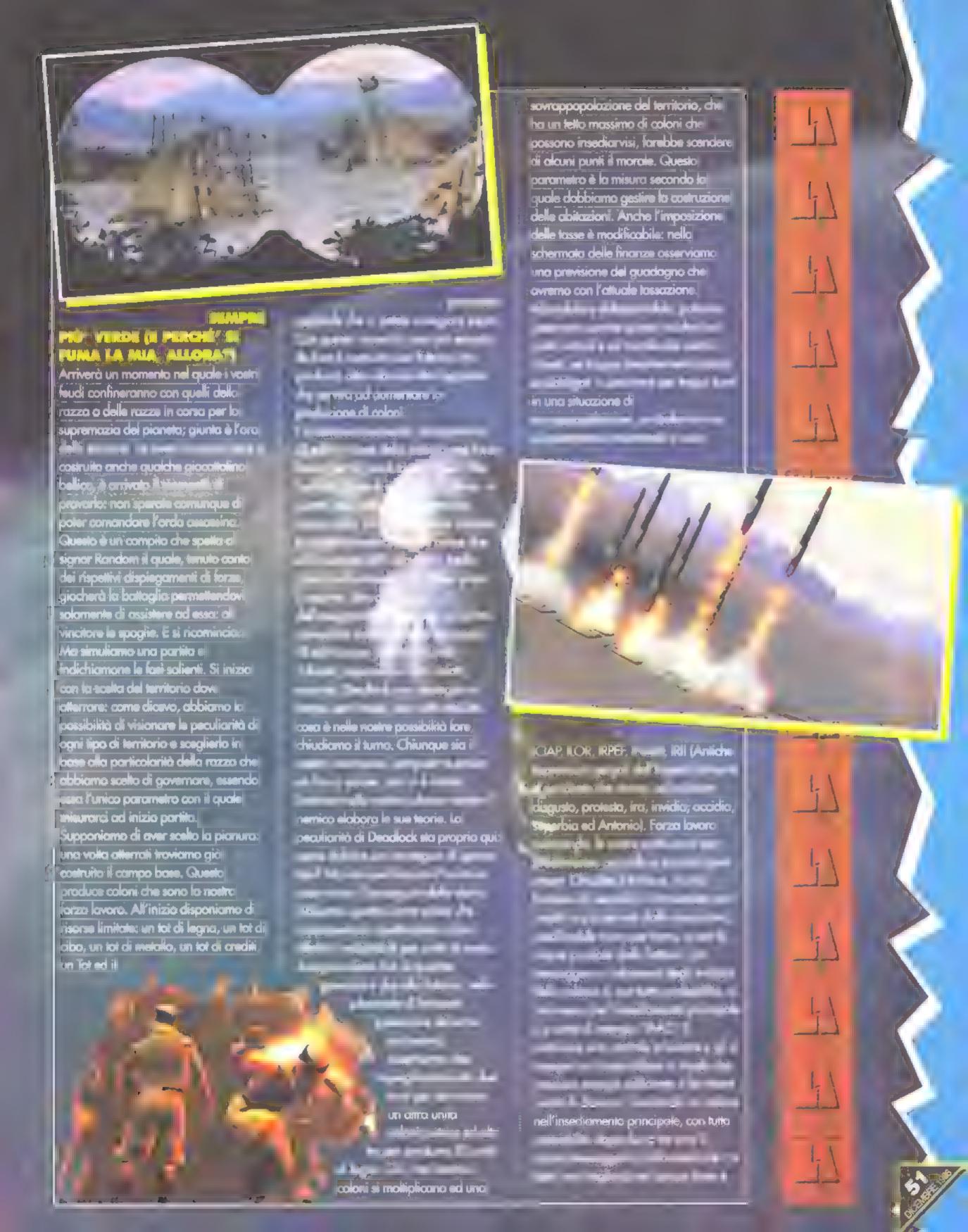
lovrappopolazione, chi per nuove

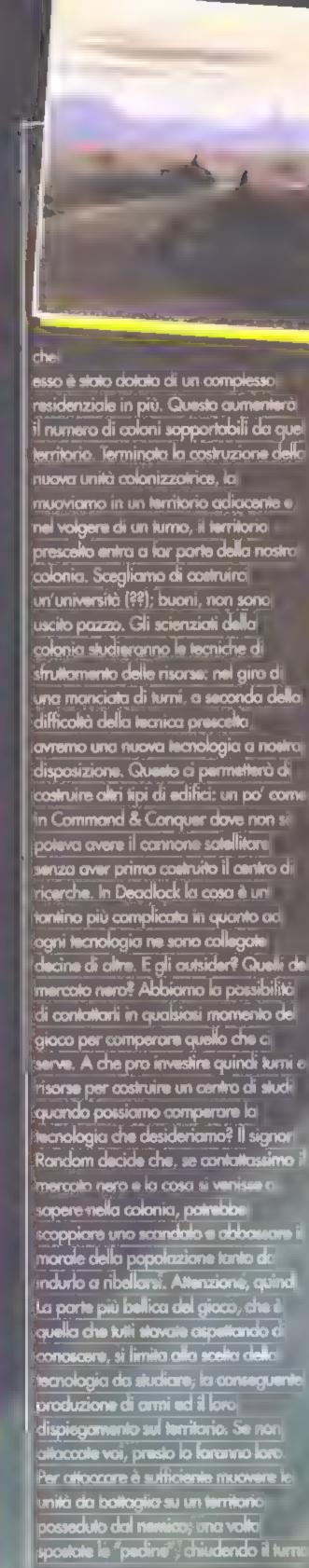
INON SCHERZOH PICOSYI); RUH

dominare il

ncialli motivi. Chi per

FERBA DEL VICINO E





dà il via alla battaglia che ci verrà proposita dai computer con l'animazione delle icone sul territorio: l'esito è determinato dal numero e dalla qualità delle forze in campo. Come in un classico Risiko, alla fine del tumo chi ina perso le sue unità perde anche il iernitorio.

#### PARAMETRI, QUESTI **SCONOSCIUTI**

Il cuore del giaco è la strategia che utilizzate. Questa è stabilita in primo luogo dalla forza lavoro che assegnate ad ogni costruzione: se la voetra politica è di tipo aggressivo, la scetta di a coolo

l'immediata costruzione, dopo la lattone, di labbriche

d'armi. Se, al contrario, la vostral è una politica di contenimento e non di espansione, and a second to musei e centri culturali chel

di disponibilità, in

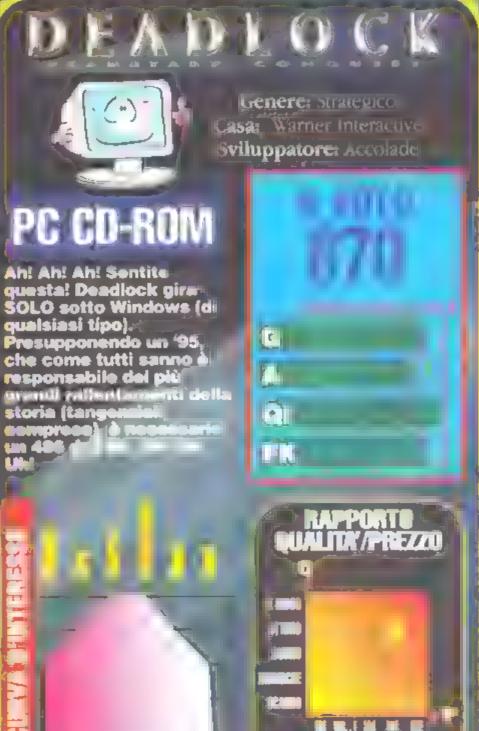
Deadlock & sono

centinaia di attri

parametri da

lenere in considerazione: il costo dei irasporti, le risorse naturali, persino la possibilità di inviare messaggi (standard o personalizzati) al nemica per ingrazionselo se troppo potente el per insultario ed incitario alla lotta. Spassosissimo! Purtroppo però, il miol spazio volge al termine. Qualche altro dettaglio tecnico: il gioco gira sotto Windows e il polinsesto grafico (barre) di produzione, finestre informative) sono esattamente quelle del sistema Microsoft: personalmente avrei adottato una veste grafica un pa<sup>r</sup> mena "fredda". Se uno ai lavora iutio i giorno e quando vuole svagarsi si nitrova con i rettangolini blu ed i tastini grigi APRI, CHIUDI, ANNULLA INFORMA... Interessante anche ka possibilità di poter chiedere aiuto di qualsiasi tipo all'osservatrice neutrale che ben volentieri vi informerà su tutto quello che la chiederete e vi consigliard le strategie da utilizzare quando sere in difficoltà. IN MALIANO! TUTTO! IL GIOCO, IL MANUALE, IL MENU , LA PASTASCIUTTA, A' PIZZAI OE'

Alessandro "Skomp" Seccofieno





Questo è il secondo gioco di DiscWorld. La morte è scomparsa. È necessario un eroe che la riporti indietro. Ma c'è solo Scuotivento, mago incompetente e codardo molto ben addestrato. Non riusciresti mai a rincorrere Scuotivento mentre scappa via. È troppo veloce. La morte stessa ha detto: DIVERTITEVI!

#### **REQUISITI DI SISTEMA**

#### Minimi:

486 DX4 100 MHz
 superiore

#### Consigliati:

- Pentium 90 Mhz o superiore
- 16 MB di RAM per Windows 95, o 8 MB di RAM per MS-DOS (versione 6.0 o superiore)
- Scheda Grafica
   SVGA 640x480 a
   256 colori o superiore
- CD-ROM 2x
- Scheda audio
   SoundBlaster o
   compatibile, casse
   acustiche o cuffie

MANUALE IN ITALIANO

HALIFAX

GIOCO DI RUCIO

PC CD-ROM

FANDRO

FAN

In esclusiva europea per
K, ecco la versione per
computer del gioco di carte
della Wizard of the Coast,
finalmente completata, pronta
per entusiasmare gli
appassionati di mezzo mondo
che apprezzano Magic.

Realizzare
una versione
computerizzata di un gioco
di carte potrebbe
sembrare una
mossa azzardata;
ma nel caso di
Magic The
Gathering, stiamo
parlando di uno
dei programmi
più attesi da un
anno a questa
parte da migliaia

di appassionati. Il gioco di corte della Wizard of the Coast ha spopolato in giro per il mondo, raccogliendo consensi talmente ampi da diventare un fenomeno di massa. Ora si rende disponibile anche in versione informatica, non solo per accontentare gli appassionati del gioco originale, ma anche per rivolgersi ad un nuovo pubblico.

un rugivo alondo da Esplorare

Chiariamo subito una casa: in Magic per PC non dovrete solamente giocare con le carte, ma avrete anche un gioco di ruolo completo da portare avanti e da esplorare. Voi sarete degli aspiranti maghi in cerca di gloria nel pericoloso mondo di Shandalar, e dovrete gestire il vostro personaggio come in un normale gioco di ruolo fantasy: potrete esplorare lande sconosciute, visitare città, affrontare dungeon infestati da mostri. Le cose che cambiano in Magic, rispetto ad un qualsiasi altro gioco di ruolo, sono l'evoluzione che il vostro personoggio subisce e il modo di affrontare gli scontri. Qui, infatti, non avrete a che fare con sistemi di punteggi che descrivono le caratteristiche del vostro personaggio; in Magic the Gathering tutte le qualità del vostro mago dipendono dalle carte che possedete. All'inizio del gioco partirete con un basso numero di punti vita e con un

limitato mazzo di carte (preparato dal computer) che rappresenta le magie a vostra disposizione. Esplorando il

mondo fantasy in cui è ambientato il gioco vi imbatterete in numerosi personaggi, alcuni dei quali vi proporranno delle avventure da portare a termine che vi frutteranno denaro, esperienzo (e quindi punti vita) e nuove carte da aggiungere al vostro mazzo. Quando dovrete affrontare un combattimento contro un

nemico, questo si svolgerà come una normale partita a Magic, che voi dovrete cercare di vincere con le carte della magia rossa, un negromante strutterà la magia nera, un chierico quella bianca, ecc.

> l vostri avversari, comunque, non resteranno fossilizzati solo sui mazzi monocolori; incontrerete presto anche mazzi a due o tre colori, più complessi da gestire, ma anche più difficili da battere

Con il procedere di ogni partita vi troverete a conoscere 'di persona' le

figure più famose delle carte di Magic, che qui rivestiranno una grande importanza ai fini dell'organizzazione







Una mappa molto dettagliata

consente di rivedere le aree esplorate



Ci stiamo avventurando nel regno di Shandalar: possiamo esplorare aree di mare...

della trama della parte avventurosa del gioco (curata da Sid Meier, una garanzia) in attesa di arrivare allo scontro finale contro il cattivone globale. Più carte e più denaro accumulerete al termine di agni avventura, più scambi potrete fare nelle botteghe delle città, per cercare di correggere e potenziare il vostro mazzo virtuale, in modo da renderlo sempre più potente. E vi servirà farlo dato che, scontro dopo scontro, i vostri avversari diventeranno sempre più potenti e difficili da battere

#### IL FEELING CON LE PARTITI

I mazzi creati dal computer sono di media qualità, molto semplici nella loro filosofia, ma ottimi per chi deve imparare a muovere i primi passi in questo affascinante gioco. La possibilità

The state of the s

Gli 'Astrals Spells'
sono incantesimi espressamente
realizzati per la versione
di Magic su PC

di correggerli durante ogni partita è poi l'aspetto più indovinato dell'impostazione che è stata data al giaco, dato che fa guadagnare moltissimo in longevità al programma. Quello che però era importante venficare all'atto pratico era il comportamento del computer durante una partita.

la vedete scoprirsi. Un comportamento di questo genere porta a volte a rendere prevedibili le mosse del computer, che a differenza di un avversano umano manca completamente di creatività nella gestione delle proprie strategie. Per questo alla Microprose devono aver dato qualche vantaggio 'non dichiarato' al PC, come ad esempio una quantità di carte in mano maggiore rispetto a quella consentita



...O aree boscose. Ogni zona possiede delle caratteristiche peculiari: vicino all'oceano abbondano creature blu, mentre nelle foreste troveremo soprattutto creature verdi

Diciamo subito che l'intelligenza artificiale sviluppata dai programmatori della Microprose funziona molto bene, rendendo le partite impegnative e divertenti

anche per i giocatori
più esperti, con
un'attima calibrazione
dell'aumento della
difficoltà con il pracedere
del gioca. Il computer
conosce alla perfezione
l'utilizzo delle diverse carte,
e non commette mai degli
errori nel loro utilizzo,
impegnando sempre al

massimo le forze di cui dispone; inoltre il PC cerca prima di tutto di non subire danni inutili, pensando principalmente a difendersi senza scoprirsi avventatamente, soprattutto per quel che riguarda gli attacchi delle creature. Se vedete il computer tentare una strategia all'apparenza piuttosto rischiosa, il più delle volte è perché ha le spalle coperte dalle carte che ha in mano da giocare. Fate attenzione quindi, perché il vostro avversario ha molto spesso un asso nella manica se

dalle regole. La mia è solo
un'impressione maturata dopo alcune
partite, mo in più di un'occasione vi
capiterà di vedervi giacare contro
proprio la carta di cui il PC aveva
maggiormente bisagno. Dal momento
che la cosa si ripete abbastanza
frequentemente, l'impressione che si
ricava da agni partita è che il
computer disponga di una mano più
ampia di quella che in effetti dovrebbe
avere.

Meglio così comunque, altrimenti i giocatori più esperti si sarebbero



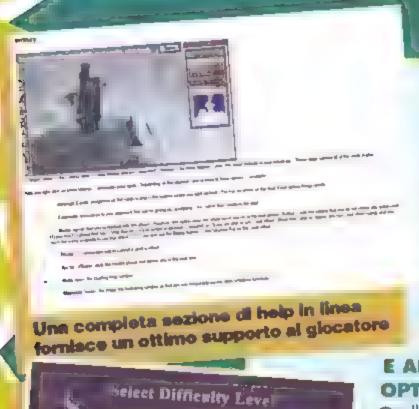








li tutorial è a dir poco strepitoso: passo passo verrete condotti all'interno delle regole di gioco attraverso la visione di una serie di sequenze digitalizzate con attori veri 45



Wigner

La versione base di Magic non

comprende tutte le carte finora

pubblicate dalla Wizard of the

annunciate delle espansioni che

Coast, anche se sono state

trovati a vincere con eccessiva facilità. rendendo il gioco fin troppo presto ripetitivo e prevedibile.

#### MODALITA SINGOLA

#### E ALTRI **OPTIONAL**

Quello che tutti i giocatori di Magic attendevano con ansia era la possibilità di poter provore diversi mazzi con le carte più rare e difficili da trovare. Da questo punto di vista non si può certo restare delusi per

quanto il gioco della Microprose mette a disposizione troverete infatti riprodotte una gran quantità di carte, anche molto rare, oggi divenute praticamente introvabili. Inoltre sono state aggiunte dodici carte nuovissime e inedite (le Astral), appositamente create per la versione PC del gioco. Queste non vedranno mai la luce in nessuna collezione, perché struttono le copacità di scelta casuale del computer in merito alla gestione delle loro abilità speciali. A differenza di quanto già pubblicato su un'altra rivista, esiste una modalità di combattimento (il Duello), esterna al gioco di ruolo, in cui

polirete giocare da soli contro il computer. Avrete così la possibılità di creare un numeo infinito di mazzi, assemblati a vostro

piacimento, servendovi di tutte le carte che il programma vi melte a

disposizione (e sono veramente tante) per poi sperimentarlo contro il PC. Questo è sicuramente la sezione di gioco che gli appassionati di Magic preferiranno. Chi è già pratico nell'uso delle carte potrà infatti sperimentare tutti i nuovi mazzi che vorrà, senza alcuna limitazione che non siano quelle imposte (eventualmente) dalle regole di Magic adottate nei tornei ufficiali. Se invece siete alle prime armi potrete utilizzare uno dei 55 mazzi

tematici già memorizzati all'interno del programma. La grafica e il sonoro del programma sono di ottima qualità, ed è presente anche uno splendido e

completissimo tutorial multimediale, realizzato con l'ausilio di filmati digitali, Particolarmente da lodare è la perfetta riproduzione delle carte da gioco, che ritraggono fedelmente quelle originali in ogni particolare. Magic The Gathering è un titolo molto particolare; penso che farà sicuramente impazzire gli appassionati

del gioco originale, mo piacerà molto

anche a chi si avvicina al mondo di Magic per la prima volta. Quello che conta maggiormente, comunque, è la sua grande giocabilità, unita ad una longevità potenzialmente infinita: siamo infatti di fronte ad un titolo che riproduce molto fedelmente la dinamica del gioco originale (che pensavo fosse difficilmente trasportabile su computer) riuscendo a divertire e od introdurre il giocatore in un nuovo mondo parallelo a quello dei giochi di ruolo A differenza di quanto indicato in una pseudo-

recensione su una

rivista concorrente, non è possibile giocare in due, né via collegamento seriale, né via modern o via Internet, il che è davvero un peccato, visto che affrontare un avversario umano sarebbe stata

> un'opzione molto interessante. Comunque è proprio Magic! Se siete appassionati del gioco di carte della Wizard of the Coast (pubblicato in Italia da Stratelibri) non potrete stuggire al fascino di questa eccezionale versione per computer. L'adunanza è indetta...preparatevi!

Casa: Microprose

Antonio Perna



MAGIC THE GATHERING



periodicamente aggiorneranno il parco carte disponibile per giocare, arrivando a riprodurre tutte le espansioni esistenti di Magic In questa versione del gioco sono comprese la quarta edizione di Magic lcioè la serie base su cui è impostato

tutto il gioco), arricchita dall'aggiunta di buona parte delle carte provenienti dalle

espansioni Arabian Nights (da noi riproposte solo parzialmente nelle serie Rinascimento) e Legend (Leggende) noltre sono state aggiunte le carte limitate della prima edizione, che non sono più in stampa da diversi anni (le famose

unprinted, vera

manna per i collezionisti), finalmente potrò giocare con Mox, Black Lotus e Timewalk Ma vieni!!!

Genere: Gioco di ruolo Sviluppatore: Interno Magic richiede un 486 con 8 MB di RAM per girare, anche se è consigliato disporre di un Pentium con 16 MB (sotto Windows 95), Occorrono inoitre un CD-ROM a doppia velocità, una scheda SVGA e un mouse. Settima Glorni **CURVA D'INTERESS** Mesi







## gli occhi dalle orbite!









## QUANDO LA VOGLIA.

tutto e buttarti sui Biraghini. Sono gustosi cubetti di Grana dal consorzio e prodotti da Biraghi. Per infinite interpretazioni balsamico, come antipasto o con l'aperitivo. BIRAGHINI. PIACERE AL CUBO.



## THE SHADON OF THE TEMPLANS

del Leuvre, della cattedrale di Notre Dame. Città d'arte, ma anche cracevia di diverse culture, in grado di offrire a ciascuna la sua forma di divertimento preferita, e per questo meta ambita da milioni

di turisti di tutto il

Disneyland e

della baquette,

e del croissant,

comodomente

tanti café del

centro. Ed e

secuti in uno dei

proprio in uno di

questi cofé che ho Inizio la nostra

avventura, che ci

porterà dove mai

immaginato di

avremmo

magari da

gustare \*

del Moulin Rouge

mondo. La città di

L'ordine dei Cavalieri
Templari cadde in
disgrazia e venne
smantellato per il troppo
potere accumulato; ma
non tutti i tesori di cui i
cavalieri disponevano
vennero recuperati
dopo lo scioglimento
dell'ordine. E oggi
toccherà proprio a voi
cercare di ritrovarli.

PC CD-ROM

IL CAFFE REMDE

qualcosa dil

divertente. Mai

n Broken Sword yeetirete i panni di George Stobbast, un tranquillo lurista americana, come potrebbero essercene tanti a Parigi. Vi state godendo la bellá giernota di sole visitando la capitale francese, e decidete di prendervi-una pauso redendovi ad un aafé a bere qualcosa: Già che di siete cercate di ottaccare bottone con la cameriera. ma l'arrivo di un altro cliente, un uomo elegante con una valigetta, la costringe ad abbandonare le vostre attenzioni. Paca male, dal momento che al *calé* si avvicina un clown con una gran quantità di palloncini colorati chei potrebbe fare

La giocabilità di Broken Sword è immediata, e la longevità è assicurata dalla profondità della storia

nel café e voi restate soli

all'aperio pensando al

dove andare ne

prosiegua della
giornata

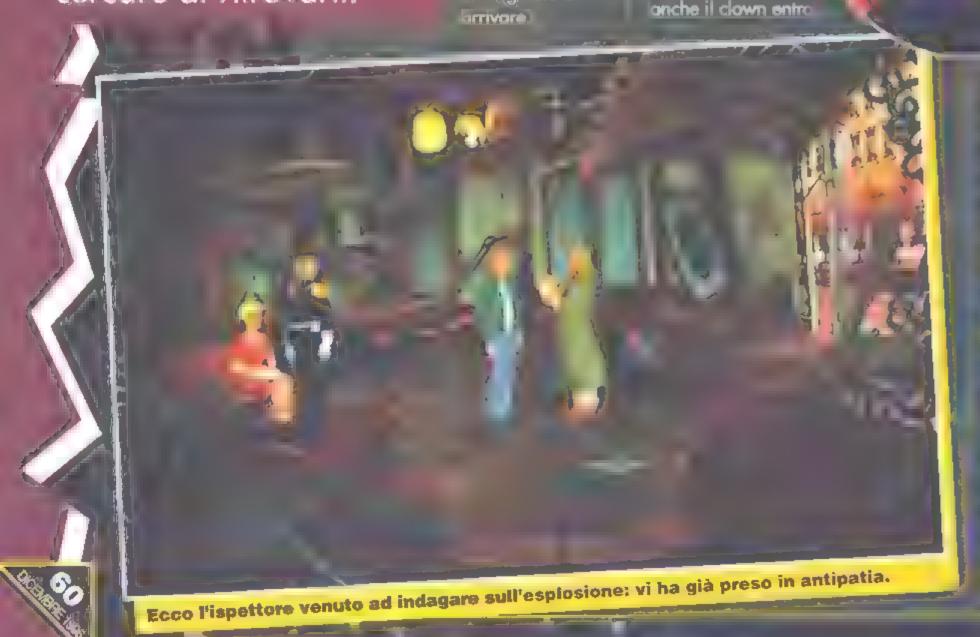
Ma le cose stanna
per prendere una
piega strana, e
la vostra vita sta
per cambiare
drasticamente
Avete appena il
tempo di notare il
clown che se la dà a

gambe, che subito il imondo vi esplode attorno, reppellendovi sotto un cemulo di imacerie.

Per fortuna eravate seduti all'aperto; così vi potrete riprendere di li a poco dagli effetti dello scoppia che na devastato il café, e vi traverete a vivere la più incredibile e pericolose avventura della vostra vita.

#### ALLA RICERCAL DEL PASSATO

Dopo l'ottima introduzione animata vi traverete ad essere sopravvissuli all'esplosione, e iniziarete a porvidelle domande a cui dovrete travare presto una risposta, perafié il tempo a vostra disposizione non è tantissimo, e vi travate in una posizione difficile da difendere pali occhi della polizia. Sarè quindi





Visitando questa bella chiesa ci addentreremo nei segreti custoditi dai Templari.

iniziare à guardarsi interno per cercare qualche indizio utile per capire in cosa siete stati, vostra malgrado, coinvolti.

un'avventura gratica. Spinti ad indagare sull'esplosione della bomba; dovrete inizialmente tentare di raccogliere indizi per scoprire i mandanti dell'attentato e le loro motivazioni; poi vi dovrete difendere dai sospetti della polizia,

ovele scoperio

Il vostro cammino sarà molto lungo, pieno di problemi e difficoltà, e sempre ricco di sorprese. La trama di Broken Sword, infatti, riuscirà a coinvolgervi come poche altre, e vi saprà tenere sempre sul filo del rasoio fino alla fine. L'atmosfera misteriosa che si respira ad ogni

Templari che emergono poco a poco dal passoto e i luoghi che andrete e visitare vi cattureranno fino a che non avrete terminato i

La gratica à stata realizzata da artisti provenienti dal Don Bluth Studia gioco e sapronno calamitare completamente la vostra attenzione. La facilità di utilizzo del programmo i notevole, grazie ad un'interfaccia moderna e flessibile. Il puntatore de mouse si attiva quando viene mosso i opra ad un elemento con cui può interagire, e si anima per mostrare quale azione potete dompiere: partore con encongliere aggetti, partore con encongiere aprire una portati attra ancora; praticamente tutte le azioni

aseguite tramita un semplica di del mouse. L'immediatezza con cui si gestiscono tutte le operazioni del gioce vi permetteranno di

## Mettiamo un po' d'Ordine

La nascita dell'Ordine dei Cavalieri Templari viene fissata all'epoca delle Crociate, intorno al 1100. Con la presa di Gerusalemme un gruppo di cavalieri si stabilì all'interno dell'antico tempio di Salomone, e

da qui viene l'origine del nome dato all'Ordine. Con il tempo l'Ordine si dedicò alla protezione dei pellegrini in viaggio per la Terra Santa, e per questo in breve iniziò a disporre di una potente flotta di navi. L'accesso all'Ordine era riservato a pochi eletti, poteva avvenire solo su presentazione, e il nuovo accolito doveva donare tutti i suoi averi; così l

Cavalieri Templari iniziarono ad accumulare immense ricchezze.

Nel 1291 la Terra Santa venne riconquistata dai musulmani e i Templari, dopo essersi battuti strenuamente, ritornarono in
Europa dove acquistarono posizioni di prestigio, grazie alla fama e alle ricchezze
accumulate dall'Ordine. Ben presto i Templari divennero una presenza ingombrante,
fino a che Filippo il Bello, re di Francia, non
li dichiarò fuorilegge nel 1307, usurpandone le proprietà e massacrandoli a centinaia. Ma sono molte le leggende che narrano di come una parte dell'Ordine riuscì a
mettersi in salvo con una cospicua parte
del tesoro...



Dopo esserci arrivati seguendo una via piuttosto insolita, dovremo indagare su questa elegante abitazione.

#### DIAMO UN PO' I NUMERI

Non si può certo dire che Broken Sword non abbia i numeri necessari per avere successo. Diamo un'occhiata a quelli più interessanti.

60: I personaggi con cui interagire

50: Gli oggetti da usare per risolvere gli enigmi

70: Le dettagliatissime locazioni da esplorare

Sequenze video animate di intermezzo

260: Gli effetti sonori digitali che potrete ascoltare

120: 1 minuti della colonna sonora che accompagnerà il gioco

2: I CD su cul è memorizzata l'avventura

50: Le ore di gioco necessarie (garantite dai programmatori) per arrivare alla conclusione della storia.

un'enorme ecoccità di cinvolaimento Gli enigesi sone

leguendo una inea logica piulloslo coerania, a sono influenzati dai <del>rostri dialogh</del>i com i numerosi personaggi che incontrerete dur<del>ante</del> il gioco.

iuanto: rde la lecnica di programmazioni

Broken Sword à sicuramente un titolo all'allanguardia. La grafica è stata realizzata de artisti provenienti dal Don Bluth Studio, e già questa è una bella garanzia

è l'artista che aveva creato a sual empo il primo mitico Dragon's Lai Ogni scenario è stato disegnato con un'altissima attenzione di dettagli; ki

> animazioni sono composie da <del>;entinaia</del> dil rame. risultandol noturalissime in ogni situazione, e <u>o scorrimento</u>

dello achermo

și snoda su più pioni diversi,

prospettive: Per attenere il mas de tenta bellemia grafica dovrete giocore Broken Sword su di uni Pentium, ma visti i risultati și può dire tranquillamente che ne vale la pena. Di qualità eccellente sono unche i filmati di intermezzo, quell che esaltano maggiormente l'abilità artistica dei disegnatorii; realizzati come vari e propri cartoni animati.

: accompagnamenta audio è a livello della graños de gioco, con effetti ionori e dialogh digitalizzati perfeltomente in sincrania con k immagini 🐗 musiche di sottofondo che lanno risaltare le a<del>lmostere</del>, ordii cupe, ord

trama. La giocabilità di Brokent assicurata dalla profondità della storia e dallo svolgersi laboriosc della trama, così come dalla qualità degli enigmi L'avventura della Revolution, quindi, è decisamente da non perdere adema sia agli appassionati del

cappare

Questo museo ha molte cose da dirci se riusciremo a 'prelevare'

Antonia Perna



Casa: Virgin Interactive Sviluppatore: Revolution

Per dare la caccia al tesoro dei fempiari avrete isogne di un 456 DXZ 🛡 Mhz dotate di 8 MB RAN con un CD-ROM a doppia

**CURVA D'INTERESS** 







## Sound Blaster 32 PnP: un suono così vero che può salvarvi la vita



Con la nuova Sound Blaster 32 PnP i suoni vi circondano da ogni lato, e sono così reali che potete sentire i vostri avversari quando si avvicinano alle spalle, e ricaricano il fucile. Ma poi a farli fuori dovete pensarci voi. La nuova scheda Sound Blaster 32 PnP è la soluzione ideale per i giochi più sofisticati e le applicazioni che richiedono la massima fedeltà sonora. Finalmente la sintesi Wave-Table professionale diventa disponibile a un prezzo decisamente abbordabile: gli effetti sonori memorizzati

nella Sound Blaster 32 PnP, la resa assolutamente fedele degli strumenti e la tecnologia 3D Stereo Enhancement di Creative Labs trasformano qualsiasi videogame in un'espenenza così reale da mettere i brividi Sound Blaster 32 PnP è predisposta per supportare le tecnologie SoundFont e 3D Positional Audio, e si può espandere semplicemente aggiungendo dei moduli SIMM standari: potete aggiungere fino a

per creare

le vostre librerie sonore

28 MB di memoria

personalizzate.

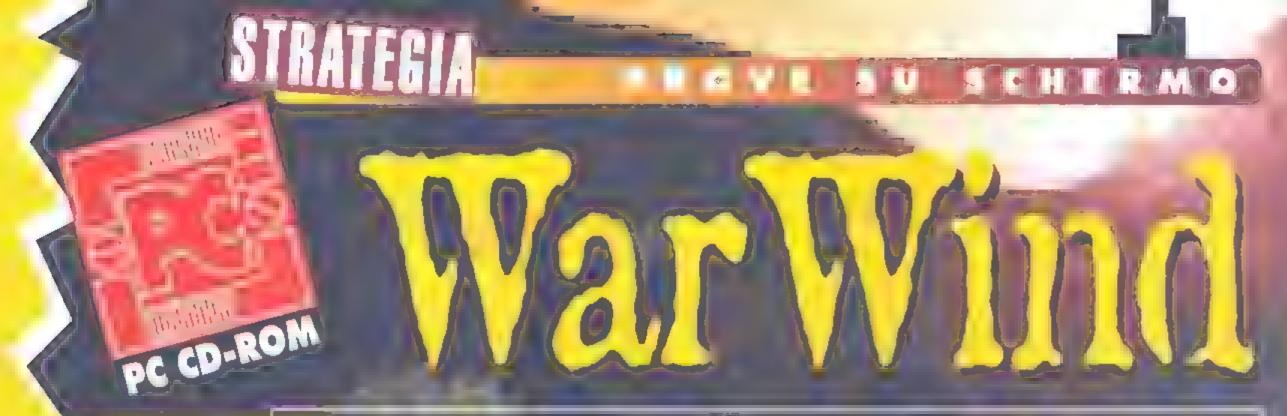
E naturalmente la scheda

è Plug and Play, dispone di interfaccia CD-ROM IDE e funziona perfettamente con Windows 95, Windows 3.1 e MS-DOS. Inoltre Sound Blaster 32 PnP dispone anche di una ricca dotazione software, che comprende tra l'altro gli speciali programmi per Internet, Microsoft Internet Explorer, RealAudio Player e WebPhone, che consente di telefonare in tutto il mondo attraverso la rete. E se volete completare il vostro sistema multimediale, non dimenticate il Blaster CD 8x e gli speaker Sound Blaster: il modo più semplice e conveniente per rivoluzionare il modo di

giocare con il vostro PC.

Sentite Sound Blaster 32 PnP, e scoprite cosa vi stavate perdendo





Sul pianeta Yavaun c'è bisogno di un condottiero: qualcuno dei presenti vuole farsi avanti e cambiare la storia?

impero dei Tha Roon sul prometo Yawaun è durato millenni fondandosi sulle lora grandi capacità di comando sull'operosità dei lavoratori Eaggra e sulla disciplina militare dei fidi Obblinox mentre i pacifici Shama-Li si occupavano dei loro mistici riti. Ma adesso la storia è giunta a una svelta, che

dato inizio alla guerra per 'indipendenza. L'Tha-Roon, privati dei loro soletti artigiani, 🕯 manuali, sulla lara acuta Heligans. — de en de en Nect Clokh — la manaca Internación — la ficilia

Eaggra sono numerosi, e in grado di fabbricarsi quasi tutto ciò di cui hanno bisogno,

mentre gli Obblinox possono aiutore Tha-Roon solo con le armi, avendo forti braccia (e mitragliatrici!) ma paveri intelletti. Tuttavia, in questo quadro di futuri conflitti e inimicizie, il popolo degli Shama-Li si impegna per l'attuazione di un'antica

profezia: il ritomo di Nagarom, il podre delle quattro razze, a cui ricomparsa su Yavaun segnerá THE PERSON una nuova radiosa alba sull luturo.

grande eneno

OVOUR capolavoro nel

ogice, WarWind permette di vivere a storia dei conflitti fra i popoli di Yavaun prendendo il controllo di ciascuna delle quattro razze; quatro rame diverse, ognuna composta da sette scenari, costituiscono il cuore del gioco, mentre dodici scenar singoli (tre per razza)

Sullo sfondo del comodo menu delle opzioni, alcune costruzioni Shama-Li.

genere dei giochi ilirategici in tempo reale. sullo sille degli ormai ramosissimi Command & Conquer, Warcraft II e compagnia. La SSI, celebre per aver sempre iostenuto i giochi a turni, vi lancia in questo campo con un prodotto che si pone subito come una delle pietre miliari de mercato natalizio. Mal per soperne di più, continuate a leggere, a date un'occhiatai all'apposito bax per conoscere un po più approfonditamente in quattro razze di Yavaun e le loro particolarità.

> IL PANORAMA A metà tra il fantasy 🕬 ii futuristico/tecno-

completano il panorama (insieme a un completo aditor di scanari per il gioco a due in rete). La storia che si dipana ne quattro casi è diversa, come è diverso il punto di vista dei quattra popoli: per ognuno di essi è possibile leggere la corrispondente filosofia, i rapporti con le altre razze gli scopi nella campagna, la quale si concluderà in modo differente se la si vincerà con i Tho-Roon, con gli Obblinox, con gli Eaggra e con gli Shama-Li. All'inizio e al termine di ogni scenario sono proposte dellej brevi ma stupende sequenze ammare, che illustrano i risultati della campagna fino o quel momento o gli scopi del prossimo scenario. Alcune di queste scene sono veramente impressionanti come ad esempio quella corrispondente alla sconfitta degli Obblinox o quella del ritorno di Nagarom



Ecco la più terribile delle creature erranti: il potentissimo

Mondra'Harth.

Attenti a non fare infuriare un Tha-Room; potrebbe

reagire così!

#### QUATTRO GIOCHI IN UNO

gioco vero e proprio si svolge secondo le modalità ormai ben note agli appassionati del settore: ogni scenario è caratterizzato da una iscopo ben preciso, raggiunto il quale la partita termina, Si comincia con poche unità e pochi (o inessuno) edifici e si devono struttare le diverse capacità delle forze a disposizione per moltiplicare le risorse, il numero di "omini" e efficienza delle costruzioni. Ogni razza ha a disposizione un simile <u>schema di avanzamento</u> tecnologico, i cui effetti però sono estremamente differenziati: ac esempia, sarà possibile costruirei con lutti i popoli uno stesso tipo di edificio, ma le unità o il tipo di ricerca successivamente occessibili iaranno completamente diversi. sistema di comando delle unità è emplice ed estremamente comodo: casta cliccare su un unità peri selezionarla, e cliccare una seconda volta con il tasto destro del mouse per avere accesso a tutte le possibili

disposizione in que momento. Una limitara intelligenza artificiale delle forze controllate dall giocalore permette oro di compofferi automaticamente se si avvicinano dei nemici a di raccogliere risorse se sono nelle <u>vicinanze di foreste</u> o depositi minerari Gli ordini

selezionabili dipendono dal tipo di unità: tutte possono muoversi o attaccare, ma solo gli artigiani possono costruire adifici, solo maghi possono lanciare incontesimi, ecc. Le categorie di unità hanno nomi (e caratteristiche) specifici per ciascuna popolazione a lo stesso è vero per gli edifici: è veromente estremamente diversa giocore con le diverse razze, al di à degli scenari di diverso tipo. lutte le razze possono avere a disposizione le seguenti classi di unità: lavoratori, mercenari esploratori, guerrieri e maghi. Analogamente, i tipi di costruzione edificabili sono il palazzo, la laverna, le case, la cosiddetta arcanery", la caserma è una sorta di fabbrica. Questo è invece un preve elenco delle cose che cambiano nettamente giocando con le diverse razze: caratteristiche de capacian (figura importantissima: sel muore, tutti a casa e arrivederci alla prossima voltal), caratteristiche delle unità di base, caratteristiche delle unità veterane (ebbene si, è possibile upgradare quasi tutte le categorie, eccetto il



Prima di ogni scenario, il sapiente Nagarom scolpisce la storia sulla

#### IN(GLID) NAGARDM

l quattro popoli di Yavaun hanno tutti attitudini e inclinazioni diverse, ma hanno tutti qualcosa in comune: seguendo un capocian, ognuno cercherà di accaparrarsi risorse, preparare al meglio le proprie truppo, costruire veiculi terrestri, navi e aerei, ideare bombo e "bio-upgrades" per potenziarsi e raggiungere la possibilità di decidere quale dovrà essere il destino del pianeta depo il crollo dell'impero Tha Roon.



THA ROON - Simili a serpenti, hanno vissuto per secosi sfruttando gli Eaggra e gli Obblinex, perdendo in questo modo l'abilità di costruire e com-Dotati di

the process process and the property of queste capacità. Gli Astronia 🕡 🗀 🍱 sono i loro punti di forza.

OBBLINOX - Per millenni hanno costituito le truppe del Tha-Roon, struttando quando necessario la loro grande forza fisica e le cono rcenze belliche. Dotati di buone abilità costruttive, sone lent ma ietali in combatti-



mento: provate a trovarvi di fronte un Colosso!



EAGGRA a Guesti asseri vecetali sono numeroslasimi, ed è proprio attraverso ia forza dei numeri che cercane di libe rarsi dalla schiavitu del loro eppressori, non essendo irresistibili

in combattimento. Grandi artigiani, il Druido è tra le loro unità più pericolose.

SHAMA - Una sorta di antichi monaci esperti di arcani misteri e di arti marziali. Unici tra e india espiration quattro popoli dilendendo i deboli. Importantissima



Tabilità degli Sciamani di lanciare incantesimi di guarigione, caratteristica peculiare degli Shama-Li.

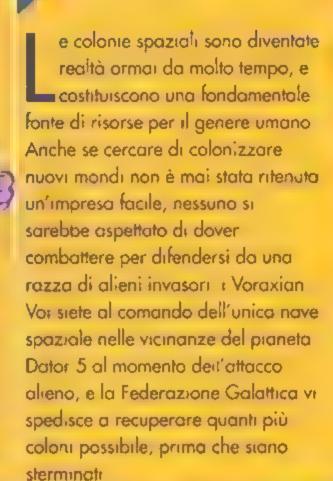


Il capocian dei Tha-Roon guida i suoi seguaci verso il traghetto... per una gita di piacere! Il grande Nagarom rappresenta l'unione delle quattro razze, ordini e proprie unità si portandone su di sè un elemento rappresentativo. ipuo capire a quale caratteristico di ogni razza per la popolo appartengano. Un scenario conclusivo. саросіан uke-box di pezzi musicali di In definitiva, un gioco dal concepii e i mercenari!), unità specifiche ılmosfera fantasy-guerresco lmagari non proprio originale, ma della razza, funzione degli edifici contribuisce a caricare il giocatore estremamente ben realizzato, con edifici specifici della razza, mentre svolge l'ardua compita di grande grafica e sonoro 🕡 incontesimi specifici della razza, un'interfaccia molto comoda e facile massacrare # nemico a colpi di attitudine alle diverse attività fucile, di educare potenti druidi o di da utilizzare: cosa si può desiderarei combattimento, costruzione, ecc.) ingaggiare gratteschi motociclisti a di più? Consigliatissimo a tutti. filosofia nei rapporti con gli altri ire gambe. La grafica è superiativa, appassionati è no del genere "ini popoli, dipanarsi della trama. Non Bia nelle presentazioni degli scenari tempo reale". vi basto? Allora gustatevi gli che durante il gioco: è un vero Pacia Forni ntermezzi animati a cui spetiacolo vedere i occennavo sopra vari omini che si onche questi TIUOVORO, rigorosamente diversi avorano e per Tha-Roon, combattone Shama-Li, Obolinox igrandicsi gli ed Euggra. Genere: Strategico Scrub Eaggra Casa: Mindscape che abbattona gli Sviluppatore: Strategic Simulations, Inc. MULTIMEDIALE? alberi con le lorg DIREI PROPRIO TOMME DI 51'9 ossidriche!]. Una menzione a E se tutto ciò non iparte merita l'audio, tosse ancoro molto curato e ben É richiesto un Pentium 60 iufficiente à farv reglizzato: solo raltare dalla SVGA da 1 Mb, Windows ----ientendo coma II sogno degli Shama-Li: andarsene sedia e fiondarvi 95 e un CD-ROM 2x. II ispondone agli tutti insieme verso il tramonto! programma usa Direct X, al più vicinaj e provvederà ad negozio di installarlo insieme al videogames, vi gioco. Le schede audio e aggiungo che video supportate sono quelle compatibili con in numerosi Windows 95. scenon sono requenti mostri RAPPORTO erranti, tesori, WALITA /PREZZO Giorn personaggi do ialvare, luoghi da esplorare, troi da attioncare allel 4 3 2 1 0 vostre truppe demoralizzate e. dulcis in fundo. un Eroe con la fi Ecco le preziose risorse di Yavaun: foreste e depositi maiuscolai

# ROM: PI IN ITALIANO



## Signal Planet



SPARATUTTU

PC CD-ROM



IL NIPOTE DI CHOPLIFTER

Per svolgere la vostra opera di salvataggio vi servirete di una

Le invasioni aliene sono da sempre una fonte di ispirazione classica per i videogiochi. Dopo tanti combattimenti all'ultima sangue, vediamo come ve la cavate quando si tratta di evacuare un intero pianeta prossimo a cadere in mano agli UFO.

Il vostro compito sarà di scendere sulla superficie del pianeta, in prassimità delle installazioni coloniali, per imbarcare i sopravvissuti e riportarli sui a vostra nave spaziale Peccato che cosi facendo vi troverete nel bel mezzo di un'invasione nemica

navicella capace di trasformarsi in carro armoto e in grado di

trasportare 5
coloni a la volta
La capienza
limitata del
veicolo vi
costringerà a
fare più di un
viaggio per
portare in salvo
i coloni presenti
in ogni livello
del gioco, ma
dovrete essere
molto veloci se
non volete che le

perdite aumentino
Infatti i Voraxian
attaccheranno sia voi,
con numerosi mezzi da
guerra differenti, sia le
installazioni coloniali, e
nel farlo cercheranno
di uccidere, rapire o
trasformare in zombie
quanti più umani
possibile. Tra i mezzi
usati dal nemico,

infatti, ci sono anche dei ragni velenosi che con il loro morso trasformano i coloni in zombie che infettano gli altri esseri umani e si dirigono verso le instal azioni aliene per consegnarsi al nemico. Per fortuna potrete contare su tutta la tecno ogia che il pianeta è in grado di offrire per cercare di rallentare l'avanzata dei Voraxian oltre a numerose armi, che potrete anche raccogli ere dai cadaveri dei nemici abbattuti potrete utilizzare anche speciali antidoti per guarire ali zombie, missili a ricerca





automatica, bombe nucleari
per distruggere le più grosse
installazioni nemiche,
rigeneratori di scudi, munizioni
extra e speciali unità di
comunicazione radio, queste si
riveleranno particolarmente
utili, dal momento che, dopo
averle attivate, attorno ad esse
si raccoglieranno tutti i coloni
presenti nelle vicinanze,





#### UA INIAMICIEULA I REESPORTEISITE

La vostra navetta può in ogni momento trasformarsi da velcolo voiante a carro armato, anche se le caratteristiche tecnicile de caratteristiche tecnicile de caratteristiche de caratteri

#### E/NEIRIE(O)

#### HL GIALERO ALEMATATIO

Anche se confinato a terra, il vostro carro putrà arrampicarsi praticamente dovunque, e potrà raggiungere anche verbit in reviate le un parcere il cierto della terrene la La torretta è governabile indipendentemente dalla direzione di marcia, così vi sara facile abbattere i nemici che vi attaccano dall'alto (picchiano quasi tutti in linea retta, È solo in forma di carro armato che potrete raccogliere a bordo i coloni o i bonus il e fri vate sparsi per i spri i velio.







velocizzandovi di molto i tempi di recupero

#### STRATEGIA E AZIONE FRENETICA

In Scorched Planet non é
fondamentale distruggere tutti i
nemici di ogni livello, ma
recuperare tutti i coloni prima che
vengano coinvolti negli scontri e
uccisi È comunque utile cercare di
eliminare il maggior numero
possibile di alieni, anche perché, a
brevi intervalli di tempo,
giungeranno nuove ondate di

nemici che alla lunga vi renderebbero ben difficile la sopravvivenza Per riuscire a terminare vittoriosamente una missione dovrete quindi impegnarvi nei combattimenti, senza però farvi distogliere dal recupero dei coloni, il risultato è un riuscitissimo mix di azione e strategia, dove non è possibile fermarsi troppo a lungo a pensare, e dove i combattimenti diventano spesso frenetici Scorched Planet, insomma, è

Per svolgere la vostra opera di salvataggio vi servirete di una navicella capace di trasformarsi in carro armato





giocabilità pura I punti di vista selezionabili per seguire l'az one sono numerosi, e



schermo Gli scenari forse sono un po' spogli, ma la varieta di nemici e il paesagg o movimentato (il vostro carro armoto salta e rimbalza da

problema ad abituarsi ai comandi e ai combattimenti da terra vi rallenteranno non poco, e poi i nemici si faranno sempre più perfidi, costringendovi ad inseguire i poveri coloni ai quattro angoli del pianeta. Insomma, Scorched Planet è un

bel gioco, dalla veste tecnica non eccezionale ma capace di offrire grande giocabilità e divertimento a lungo termine

Decisamente consigliato

Antonio Perna

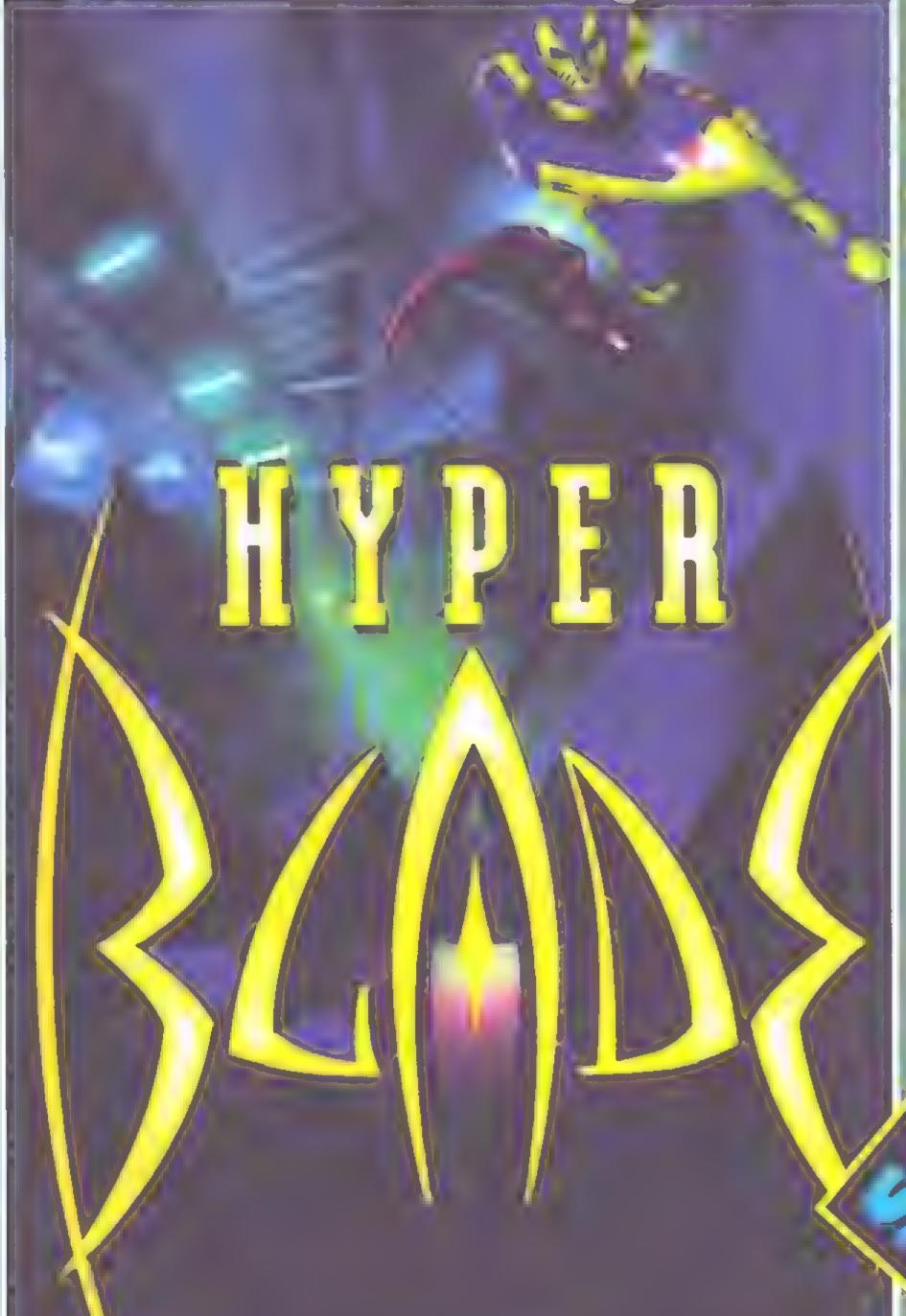
Samuel Dinnel

vanno da quello classico dall'ab tacolo del vostro vercolo, a tutte le possibili viste esterne che riuscite ad immaginare. Il motore grafico del gioco è molto buono, e rimane fluido anche in alta risoluzione e nelle situazioni di magg ore affollamento delio

all altra come fosse una dune buggy) rendono comunque animata ogni missione Il sonoro è discreto, e i filmati di intermezzo sono ben fatti e aiutano a creare l'atmosfera giusta senza interrompere if graco, anche se non siamo certo di fronte ad un capolavoro dell'informatica Le missioni da portare a termine sono in tutto 19, data la vastita di molti scenari, e il numero di salvataggi limitato (dovrete raccognere delle icone apposite per salvare la vostra posizione), non credo che terminerete troppo presto Scorched Planet, anche se ne rimarrete catturati All inizio qualche







E SE L'OL SYBY LY VELOCILY.

DI REBRITANINALINAL

THE CONTROL PROBLE I CONTROL SOLO

THAN ENDIAMENTAL LE CONTROL SOLO

TE CONTRECPENTE TE PAIN

THAN ENDIAMENTAL

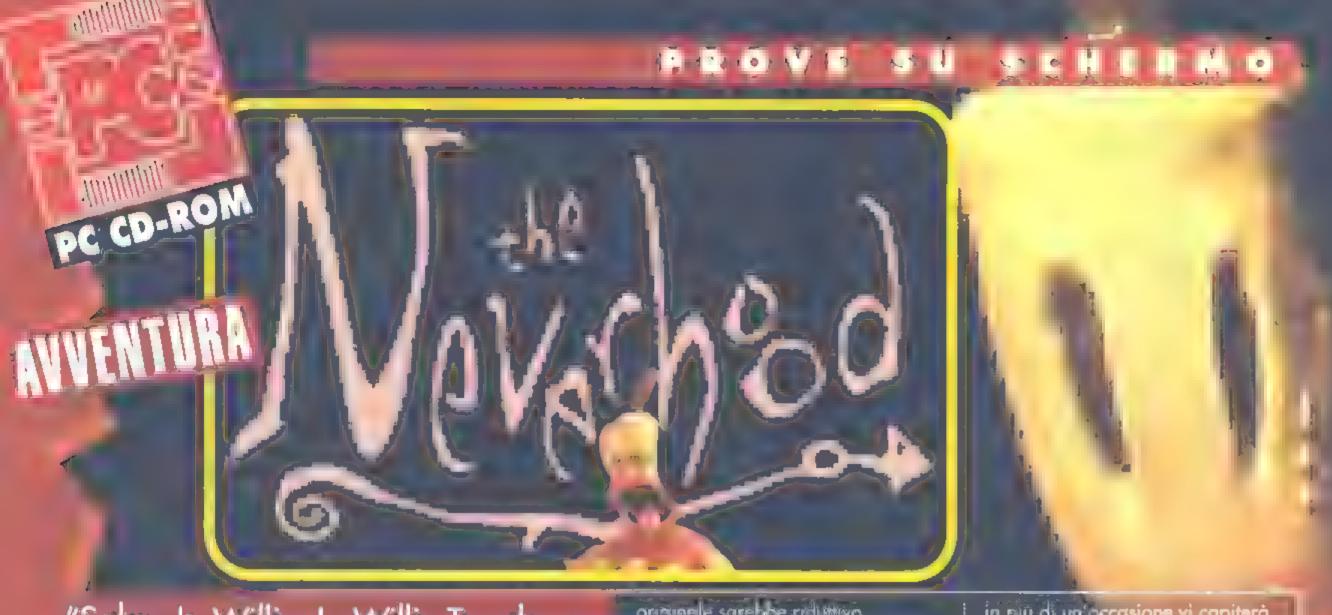
CU SEUTEERRY E, FINNSKURTENO MONTANIENNYSKU

FINO A 4 GIOCATORI IN RETE



MANUALE IN ITALIANO
PE CELECIM





"Salve, lo Willie Tombone.
Tu legge qui, tu bravo. Willie felice.
Tu gioca Neverhood, tu più bravo.
Ma attento cattivi; cattivi sempre
nascosti dove tu non guarda."



Spielberg, aampre più interessato dalle potenzialità del mercato dei videogame multimediali dopo la prima esperienza vissuta con The Dig. Con The Neverhood ambientazione e stile di giaco combiano radicalmente: ma procediamo con calma e portiamo di

... L'ARGILLA PRESE VITA

originale sarebbe riduttivo.

HODO'S I PROPER THE PARTY IN in the second of The state of the s in the land of the

aesaggi, fiori, piante, onimali; utto il creato è stato plasmato con la magica argilla per fovorire

ments dell'arm in masiri, del

in più di un occasione vi capiterà

156 object support

pronto a preseguire nel gioco.

IL GINO DI PONGO

himmonius president

nizio, quenda lin una serie di piscole inscuna dedicata alla

risoluzione di un perticolore lenigma, che 👾 saranno utilissime per entrare nel vivo della meccanica di gioca

mpio, in una delle prime 🔑 , dovrete aprire una porta

i pori ( dell'argilla?) e ha una





### **PUNTI VENDITA**

Lords of Midnight

Mogic Corpet (Ita)

Mego Roce - OEM-

MTV'S Slore Scope

NBA Live 96 (Ha)

NBA Live 97 (Hg)

Need For Speed Spec, Edition

**Heed For Speed** 

NHL 96

**Hoscar Racing** 

**NBA Live 95** 

Michael Jordan in Flight

Monkey Island Let II (fin)

Mod Bog Mc Creek I+II -DEM-Modden 97

Modic Corpet I

49 900

99 900

49 900

99 900

49 900

29 900

49 900

49 900

95 000

39 900

49,900

89 900

79 900

89 900

89 900

telefonare

GALLARATE-VA

C.Comm. Malpensa 1 - via Lario 37 Tel.0331/77.96.20

SONO DISPONIBILI ENCICLOPEDIE MULTIMEDIALI LIBRI INTERATTIVI EDUCATIVI PER BAMBINI E RAGAZZI CORSI DI LINGUE - FAVOLE E PASSATEMPI PER TUTTI VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



eton Grahat by Adeslandio

Gruppo G.R.G. st. Prezz IVA conpresz (se non naticato diversamente). Istili i prodoth sono capem da go



















69 900

89 900

49 900 49 900



I Belee

Fifo 96 ITA

Fifo 97 ITA

Fifo Soccer

FX Fighter (Ita)

Gobriel Knight II	99
Grand Prox Monager	951
Hardkne	951
Hexen	84
Hi Octone	29
loca	491
loca II	39
Indiana J Fate of Atlantis (Ita)	49
lady Car H	79
Iran Assault	49
King Quest VI. (Ito)	951
Light House	124
Links LS Golf	124
Little Big Adventure	49
Lost to time 1+2	49



NHL 97	99 900
Olympic Gomes	94 900
Olympic Soccut	94 900
Pagan Ultimo VIII	49 980
Pondoro Directive	lexefongre
PGA Tour Golf 96	118 000
Phontosmogeno (Ita)	134 900
Phontosmogoria	99 900
Pinball 95	69 900
Ponce Swat	89 900
Pray for death	59 900
Primat Rage	49 900
Quake	89 900
Romo	114 900
Rebel Assoult Ribussatul	37 800
Rebel Assault R	99 000
Red Alert HA	89 900
Ripper	124 900
Rugby World Cup 95	39 900
Safe Cracker	94 900
Sam & Max (Ha)	49 900
Scorched pignet	94 900
Screamer	64 900
Screamer II	69 900
Scudetto II ITA	84 900
Sea Wolf (Ita)	49 900
Secret Weapon of Lultwoffe	38 000
Shivers	89 900

Sensible World of Soccer Euro 96 75 000

### 105.000 95.000 Spectre VR Silent Thunder Seent Hunder 79 900 S.T.O.R.M. telefonare Strike Commander 49 900 Super Karts 49 900 System Shock 49 900 Tennis Int. Open 49 900 Theme Pork (Ite) 49 900 Fie Fighter Collector 49 900 85.000 Tomb Raider 94.900 Top Gun (Ita) 95 000 Torin's Posoge(Ita) 95.000 **Uefa Championship** 75 000 U.S.Novy Fighters Wor Craft 2 (Ita) 49 900 95.000 **World Rally Fever** 75.000 Wing Commander III 49 900 Wing Commender IV telefonare Wings of Glory 29 900 Woodruff (Ita) 49 900 X Wing Enhanced 49 900

### SAME IVA

114.900

Z (Ita)

VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE

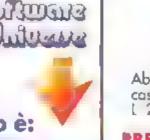
VASTO ASSORTIMENTO DISPONIBILE TELEFONARE



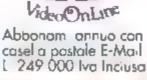
### Sei un rivenditore?

- Carchi un buon distributore?
- Vuoi aprire un negozio Software Universe'?
- Vuoi diventare un Consolles Departement Point?

te efono 02-42.22.684!



CONSOLLES





### PREZZI SOFTWARE IVA INCLUSI

SOFTWARE UNIVERSES - CONSOLLES DEPARTMENTS DICONO NO ALLA PIRATERIA. IL PIRATA UCCIDE IL SOFTWARE, DIGLI DI SMEXTERE I

perfect exemples

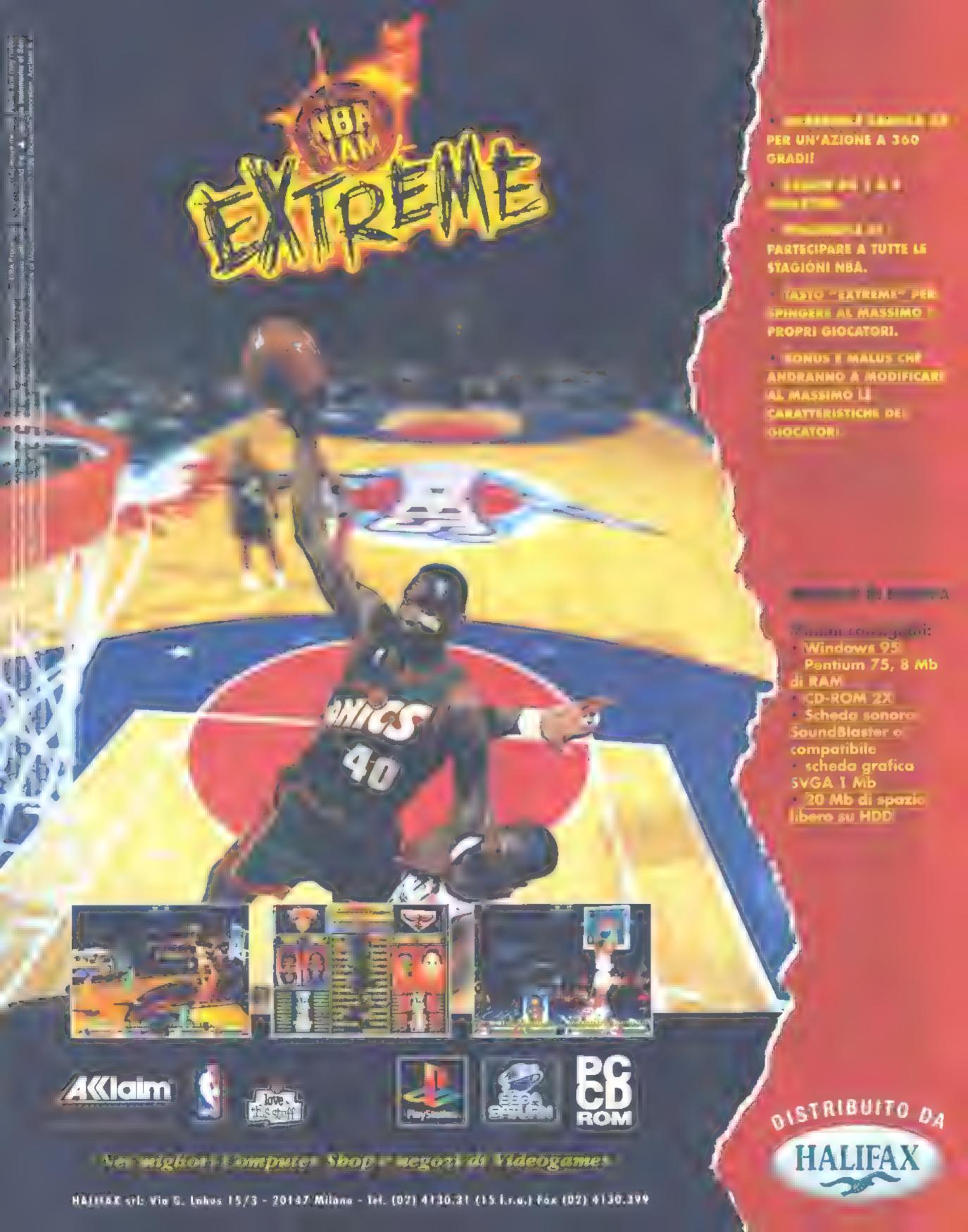
COUROTTER

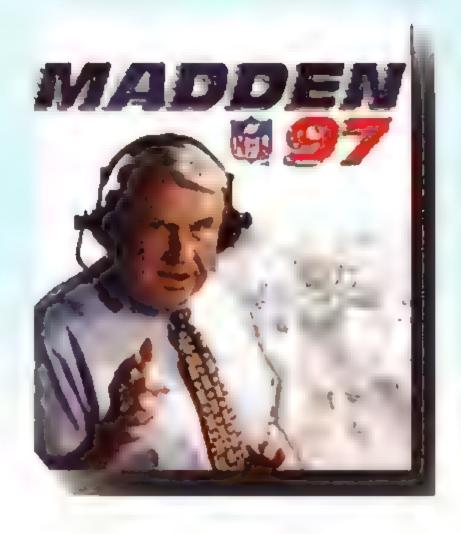
department

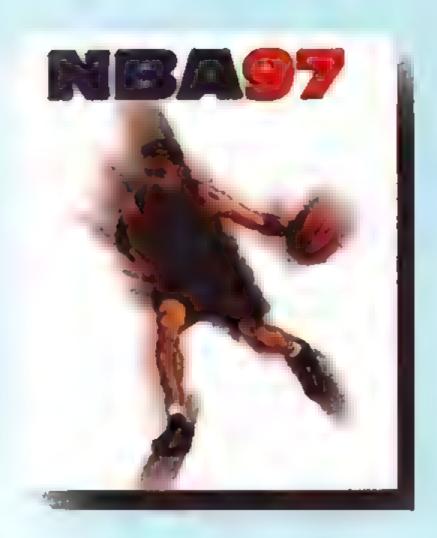
La trasformazione è fatta!

la nuova dimensione del tuo negozio è:









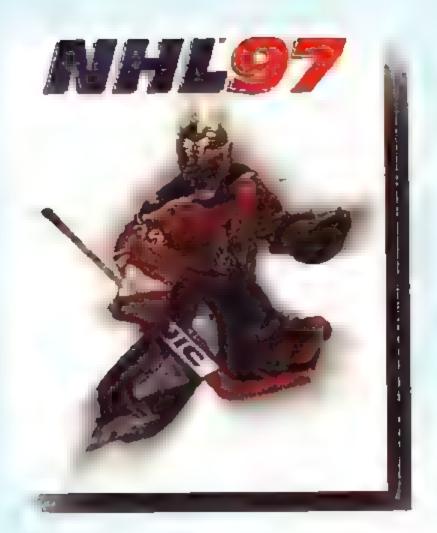


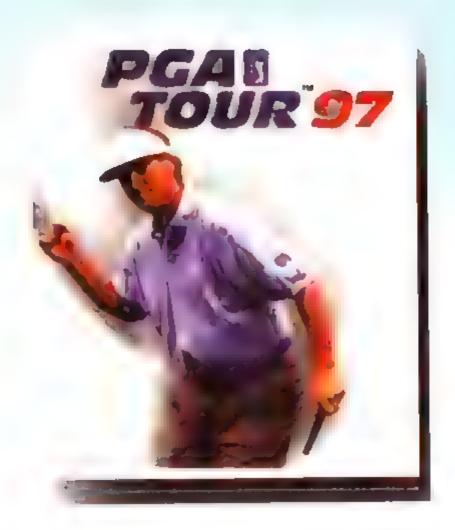






## Vivi lo sport con









http://www.cto.it



h sì,
bisogna
ammettere
che questa volta
la fortuna mi ha
proprio baciato
sulla fronte!
Infatti, quella che
doveva essere
una mattina

come tante altre si è trasformata in un incubo, dove colpito da una tremenda amnesia non riesco più a ricordare nemmeno il mio nome.

Beh, poco male direte voi, ce ne sono tanti di storditi in giro... questo è vero, solo che io ho avuto anche la fortuna di essermi svegliato in una città avvolta dal mistero, una città dove le cose più orrende sembrano lecite, una città che sembra trarre la propria linfo vitale dal sangue altrui. Il problema è che la mia memoria si è

completamente azzerata (dopo l'ultima

Domenica) e nessuno mi crede, quindi mi ritrovo a girare per la città, dove sembra che tutti mi conoscano e mi trattano da idiota perché non credono alla storia dell'amnesia. Armato quindi di tutta la volontà di questo mondo comincio a girovogare e a raccogliere

informazioni sul mio passato e
(ogni tanto anche buone notizie)
scopro che sono fidanzato con una
ragazza molto carina e che mi sono
appena diplomato al college. Le buone
notizie però finiscono qui e
girovagando per la città a far
domande comincio a scoprire luoghi
misteriosi e fatti orrendi. Ben presto mi
imbatto nella "Loggia", una specie di
associazione che sembra essere la
custode di tutti i misteri della città;
cerco quindi di entrare a farne parte
ma la burocrazia ci mette lo zampino e

impazzisco per riuscirci. Continuo quindi a vagare alla ricerca del sapere e scopro cose allucinanti, come la maestra della scuola elementare che dopo avermi cordialmente salutato mi racconta di come ha fracassato con una mazza da baseball il cranio di un ragazzino che aveva commesso la colpa di avere parlato durante un'esercitazione. Alzi la mano chi non ha sempre deside-rato una maestra

così carina!
Questo non
è l'unico
fatto
inquietante
qui ad
Harvest:
infatti lo sede
dell'unico
giornale è
andata
completamente distrutto
da un

incendio, ed ora il controllo dell'informazione ce l'ha l'unica televisione che guarda caso ha tra i suoi intestatari lo sceriffo. Un piccolo e trascurabile particolore è che il giornale era dotato di un efficiente sistema antincendio e che la sua sede si trova proprio di fronte alla caserma dei vigili del fuoco; parte quindi tutta una catena di intrighi per svariati interessi. Un latto molto incoraggiante è che visitando l'ufficio dello sceriffo scopro che ci sono numerosi schedari così composti. schedario degli omicidi risolti (vuoto), schedario degli omicidi irrisolti (stracolmo)... insomma, qui tutto promette bene. Il resto è meglio che ve lo scopriate da voi altrimenti vi rovino l'avventura; posso però dirvi che questo non è che l'inizio e che durante il resto della storia vi imbatterete in un sacco di omicidi, schifezze e fatti al limite del voltastomaco. L'atmosfera che si respira ad Harvest mi ha fatto venire in mente quella che si respirava in "2000 maniacs", un film horror credo dei primi anni '60; una pietra miliare dell'horror a basso costo, un film che

Devreme, al sulito, cercare di riscivero enigmi, come sulla Settimana Enigmistica, o visitare hagiri graficamente acuattivantii Ehii II simbolo repricaentate sul pavimente della fore in alsa non vi ricorda quallo di fime Gate?

narrava di un paesino in cui tutti si macellavano l'un con l'altro solo per il gusto di farlo. Qui le cose sono un po' diverse, ma la naturalezza con la quale qui tutti hanno a che fare con gli omicidi e con il sangue me lo ha fatto ricordare Ora che conoscete la storia passiamo al resto. Graficamente Harvester ricorda molto Phantasmagoria, con i personaggi digitalizzati che si muovono negli ambienti renderizzati e con numerosi filmati in full motion durante lo svolgimento del gioco. Una novità piuttosto interessante intradotta da Harvester sta nel fatto che il nostro amico, quando deve esaminare una stanza alla ricerca di indizi o oggetti



DESCRIPTION OF THE PERSON NAMED IN COLUMN 1

A STATE OF THE

Come cutte le avventure che si rispettino, cominciamo dalla camera da lettel:



da raccogliere, lo può fare stando al centro di essa, senza quindi tutte quelle inutili perdite di tempo dovute alla percorrenza di chilometri e chilometri in una stanza. Quindi standovene comodamente al centro potrete esaminare e raccogliere ali oggetti disseminati intorno a voi Questo probabilmente è allo stesso tempo un pregio ed un difetto; infatti se da un lato vi aiuta a rendere il gioco più rapido, da un altro vi fa Acc\*@#" sentire un pochino inutili visto che potrete interagire molto poco con gli ambienti. Un altro particolare che rende lo svolgimento di Harvester molto più rapido è la possibilità di spostarsi da un luogo all'altro sulla piantina della città. Questo è molto comodo e consente di attraversarla per intero senza dover passare da un sacco di posti inutili. Vi ho parlato dei particolari che velocizzano questo gioco proprio perché forse l'unico difetto che ha è proprio la lentezza. Infatti per portare a termine l'avventura dovrete sostenere lunghi dialoghi con un sacco di persone che vi forniranno indizi utili alla risoluzione dei vari misteri. Questo potrebbe piacere ad alcuni, anche perché i dialoghi sono interessanti e vi tengono impegnati nella scelta della giusta risposta. A me personalmente piacciono di più le avventure dove alla soluzione si arriva risolvendo eniami e combinando l'un con l'altro i vari oggetti raccolti per strada. Anche in Harvester questo si

fa, ma l'aspetto predominante sono senz'altro i dialoghi. Non vi preoccupate però, perché oltre a chiacchierare con un sacco di persone avrete anche la possibilità di tirare degli efficacissimi pugni praticamente a quasi tutti i personaggi dell'avventura... Questo a vostra discrezione, facendo attenzione a non uccidere qualcuno che avrebbe potuto fornire indizi utili, e soprattutto non fatelo in presenza di testimoni: infatti se lo farete vi beccheranno e finirete sulla sedia elettrica. Quello della possibilità di morire è un altro aspetto che rende più vivace Harvester: infatti se non fate attenzione a come vi muovete e a come parlate, rischiate di finire arrostiti o a pezzettini, quindi vi

consiglio di salvare molto di frequente in modo da non dover ricominciare ogni

volta da capo. Durante lo svolgimento del gioco vi troverete sempre di più immischiati in fatti cruenti e avrete

quindi messo il naso in

un sacco di posti dove

Quindi più andrete

avanti e più sarà facile

trovare qualcuno che

avrete la possibilità di

raccogliere durante il

gioco qualche arma,

come una catena

piuttosto che una

pistola per potervi

Graficamente

molti, tutti ben

personoggi che

incontrerete (voi

difendere al meglio

Harvester è piuttosto

realizzati e ricchi di

particolari, mentre i

compresi) non sono

bellissimi e si muovono

in modo poco fluido e

bello, gli scenari sono

vuole uccidervi;

fortunamente però

era meglio non

mettercelo.

Ma che medi senei Ehit Ma non at nue.

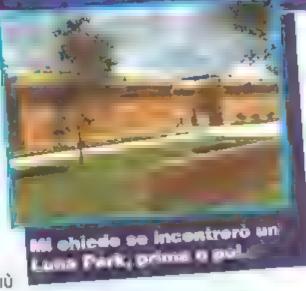


Ahia! Eccheccavolo! AAAAAH!



callista sotto casa!

poco aggraziato. Quando il nostro personaggio cammina o tira pugni infatti sembro un tantino gobbo. Invece i suoni e le musiche sono molto belli e variano adattandosi perfettamente al luogo in cui siete, aumentando il coinvolgimento emotivo. Alcuni sottofondi musicali sono veramente molto belli e creano la giusta suspence, come quello della chiesa o quello della presentazione. Per concludere, posso dirvi che Harvester è senz'altro una bella avventura, molto vasta e di non facile soluzione, che terrà impegnati per diverse ore anche i migliori solutori di questo genere di giochi. Come vi dicevo, probabilmente l'unica nota dolente arriva dai dialoghi troppo numerosi che dovrete sostenere che finiranno per rendere un po' lento il gioca. Per quanto riguarda invece la tecnica il manuale dice che basta un 486 DX 33 con 8 Mb di RAM e un



CD-ROM a doppia velocità Personalmente dubito un pochino di questa configurazione, soprattutto per quanto riguarda la

velocità del CD. Sicuramente gira anche con il 2x anche se tra una schermata e l'altra chissà quanto vi tocca aspettare: infatti le schermate essendo molto ampie e ricche di dettagli richiedono qualche secondo per essere caricate anche dal mio 8x, figuriamoci col 2x! Per il resto vi occorreranno un mouse, una trentina di Mb liberi sull'hard disk e qualcosa di forte da bere a portata di mano se non siete dotati di uno stomaco di ferro... A proposito: il gioco è vietato ai minori di 18 anni

Alessandro Peretti

SI RINGRAZIA SOFTWARE UNIVERSE





PARLIET?

### TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

"D" (ITALIANO) "D" (WINDOWS 95 - ITALIANO) 3D WORLD BOXING (+ 5 GIOCHI) 3D WORLD TENNIS (+ 5 GIOCHI) **ACTION PACK CX 2600 ACTION SOCCER (ITALIANO) ACTUA SOCCER BAD MOJO (ITALIANO)** BATMAN FOREVER (ITALIANO) **BERMUDA SYNDROM BLADE WARRIOR (+ 5 GIOCHI) BLUES BROTHERS (+ 5 GIOCHI)** BROKEN SWORD (ITALIANO) CIVILIZATION 2 COMMAND & CONGUER CONGO (ITALIANO) CRAZY CARS 3 (+ 5 GIOCHI) DELUXE STRIP POKER 2 (+ 5 GIOCHI) **DESCENT 2 (ITALIANO) DESTRUCTION DERBY** DOOM 2 (ITALIANO) **DUKE NUMEN 3D (ITALIANO) DUKE NUMEN 3D NUOVI SCENARI** EF 2000 **EURO 96 CHAMPIONSHIP (ITALIANO)** F 14 TOMCAT (+ 5 GIOCHI) **FATAL RACING (ITALIANO)** FIFA 97 GOLD FIFA SOCCER + PGA TOUR GOLF FIFA SOCCER 96 (ITALIANO) FLIGHT SIMULATOR 5 (+ SCENARIO) DESIT UNLUMED FORMULA 1 GRAND PRIX 2 (ITALIANO) **GRAND PRIX MANAGER F1 (ITALIANO)** GRAND PRIX MASTER (+ 5 GIOCHI) RAKPOON CLASSIE HOCKEY 95 ALEX DAMPIER (ITALIANO) INTERNATIONAL ATHLETICS (+ 5 GIOCHI) JUNGLE STRIKE LAST NINJA 2 (+ 5 GIOCHI) M1 TANK PLATOON (+ 50 GAMES) MILLEMIGLIA (+ 5 GIOCHI) MORTAL KOMBAT 3 (ITALIANO) NBA LIVE 96 (ITALIANO) NBA TOURNAMENT ED. (ITALIANO) **NHL HOCKEY 96** NEED FOR SPEED (ITALIANO) SIGHT WANTER LA **OLYMPIC GAMES (ITALIANO)** OLYMPIC SOCCER (ITALIANO) ONSIDE (ITALIANO) PAMILLA ANDERSON CALINDARIO 43 PANUDRA'S DIRECTIVE POWEARITS BATTLETECH POWERHITS MOVIES POWERHITS SCI F1 PRAY FOR DEATH (ITALIANO) PREDATOR 2 (+ 5 GIOCHI) QUAKE (ITALIANO)







DISPONIBILE LISTINO RIVENDITORI







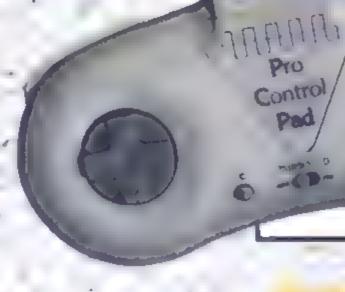
Pro











PUBBLE BUBBLE













EAY MAH (ITALIANO) RISE 2 RESURRECTION (ITALIANO) SCREAMER (ITALIANO) SCUDETTO (ITALIANO) SENSIBLE SOCCER 96 CHAMP, EUROP SPACE QUEST IV SPEEDRAGE (ITALIANO) SPLIT SCREEN SOCCER (ITALIANO) SPYCRAFT STARSHIP ADVENTURE (ITALIANO) STRIKKP 95 SUPER STREET FIGHTER 2 SUPER TETRIS (+ 5 GIOCHI) SUPER TETRIS (+ 50 GAMES) TERMINATOR FUTURE SCHOCK TERRANOVA (ITALIANO) THUNDERHAWK 2 (ITALIANO) TOP GUN FIRE WILL TOY STORT ULTIMATE DOOM (ITALIANO) VIRTUA FIGHTER (WINDOWS 95) VIRTUAL KARYS **VIRTUOSO** WARCRAFT 2 (ITALIANO) WIFE OUT ZORN NEMESIS

DB LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO /VA - TEL. 0332/768000- FAX 0332/767244 - 768066

bbs; 0332/767383 - e-mail: info@dbline.lt - http://www.dbline.it

DUARTUREOU



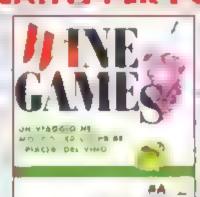
### TEL. 0332/768000 - FAX 0332/768066

### CD-ROM EDUCATIVI PER PC IN ITALIANO



YIAGGIO IN ITALIA







GENIAS ENCICLOPEDIA



IL PIU' BEL CAMPIONATO DEL MONDO



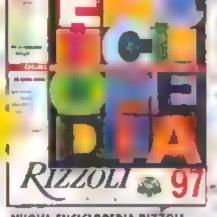


VIAGGIO IN ITALIA



MX-130 MEGASTICK III

PREZZO



NUOVA ENCICLOPENA RIZŽOJI



IL LOUVRE

UN JOYSTICK O UN JOYPAD

BEGALISSIMI

CD-ROM **PROFESSIONALI** PER PC **AMIGA** MAC



TEXTURE PORTFOUD - AN



3D Arena



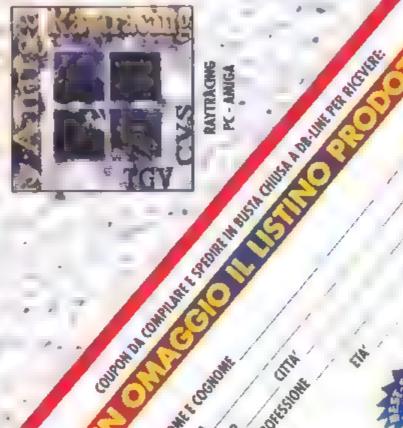
THE WINDOWS 95 COMPANO

3D ARENA PC - AMIGA









PROV.



LIGHT ROM 2 PC - AMIGA



LIGHT ROM PC - AMIGA



LIGHTWAYE ENHANCER CO

PROFESIONE



DB LINE STI - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO /VA - TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066 bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it \_http://www.dbline.it

## SHEEL CONTINUES LOST THE ROST ACTOR

Boomm comincia

Avventura Ma ra

come lo risolvereste
un oscuro casa che
neppure grande
sherlock Holmes
embra intenzionata
ad approfondire?

con fantasia
ed astuzia
ovviamente

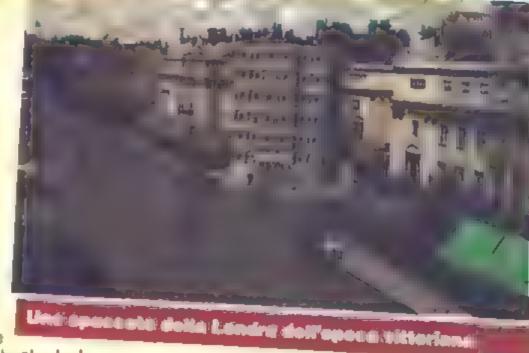
PC CD-ROM

ome ve lo immaginate il grande Sherlock Holmes? Probabilmente come la hanno sempre descritto, con il suo strano cappellaccio in testa, la sua classica mantella tipo Loden, la pipa nella mano destra e la lente di ingrandimento nella sinistra (o viceversa). E invece, grazie alla Electronic Arts, oggi potrebbe vestire giacca

e stivali di pitone e jeans sdruciti,
tenere una sigaretta sulla sinistra
e girare la polenta con la
destra, proprio come il caro
Alemanzo Sicatfieno (alias il
nostro Pitone preferito). Qui
davanti, infatti, abbiamo
nientemeno che The Lost Files Of
Sherlock Holmes, Case Of The
Rose Tattoo, una delle avventure
più difficili da risolvere che siano
mai capitate al grande segugio
londinese dell'epoca

stida al nostro
intelletto di uomini
del 2000. Quindi,
se le vostre cervella
non sono troppo
affaticate dalle ore
passate davanti a
Quake, è giunto il
momento di
dimostrare che
anche ai giorni
nostri esistono
delle menti in
grado di gareggiare

con quella del grande Sherlock.



SE SON ROSE FIORIRANNO...

E se siete furbi arriverete alla soluzione di questa splendida avventura! Un breve accenno alla storia è d'obbligo, tuttavia vi consiglio di perdere una decina di minuti per gustarvi l'introduzione del gioco, che da sola dovrebbe essere in grado di farvi scattare la fatidica molla del detective nella vostra mente iperattiva Comunque... Tutto è cominciato a causa di una lettera che Holmes ha ricevuto da suo fratello Mycroft nel bel mezzo di una splendida settimana passata o girarsi letteralmente i politici e ad annoiarsi come un cane. Mycroft chiede a Holmes (e ovviamente al suo fido Watson) un consulto su di una situazione piuttosta intricata, della quale però darà informazioni solo di persona al Diogenes Club di Pall Mall, Sul punto di entrare nel Club, i due vengono stesi da una fortissima esplosione che rade letteralmente al suolo il Club e ferisce gravemente il povero Mycroft Le spiegazioni della polizia

vogliono che si sia trattato solo di un incidente. Sherlock è affranto e accetta questa spiegazione, rintanandosi in un cupo e meditabondo silenzio. Watson, al contrario, non ci vede chiaro e vuole andare più a fondo in questa faccenda e inizia ad indagare.

### E NOT CHE DOSEIAMO

Un attimo di pazienza! Fin dalle prime domande, Watson si accorge che senza il suo amico al fianco è ben difficile ottenere informazioni dalla gente e quindi... cominciamo con l'aiutare il povero e panciuto Watson a trovare un indizio valido che gli permetta di svegliare Holmes dal suo doloroso torpore e poi ne riparliamo. In effetti, una caratteristica di questo gioco sta nel fatto che dovremo praticamente risolvere due avventure distinte: una piuttosto veloce, che vede il solo Watson impegnato nella ricerca di detto indizio e l'altra - ben più difficile - che invece ci porterà alla soluzione del caso vero e proprio. Come<sup>2</sup> Beh, ovviamente investigando, investigando e ancora investigando.



### UN PICCOLO AIUTO

Considerando la solita grossa pecca che caratterizza questi giochi, vi voglio dare un piccolo consiglio. Non fermatevi alle apparenze, soprattutto quando sarà il solo Watson ad investigare, L'insistenza in questo gioco è molto importante, al punto che non sarà possibile andare avanti se prima non avrete interrogato molto lungamente i vari personaggi che incontreremo. A differenza degli altri adventure, infatti, quando ci troveremo di fronte a qualche personaggio e inizieremo a parlare, non si presenterà la solita schermata con tutte le domande da porre a nostra disposizione. Dopo ogni domanda potremo anche fermare il nostro interrogatorio, andarcene e poi tornare per proseguirlo (cosa che naturalmente farà cambiare le risposte che otterremo), Inoltre, ogni risposta che ci verrà data nasconderà quasi sempre un indizio, a volte piccolo, a volte più importante, che ci aiuterà nel prosieguo dell'avventura. Occhio ai dialoghi, quindi!

CI PIACE, NON CI PIACE

Ci piace, ci piace, ma tutte le rose hanno le loro spine, quindi vediamo un po' cosa ci riserva il nostro Sherlock, Per prima cosa possiamo dire che tecnicamente... The Rose Tattoo è un ottimo gioco, ha una splendida grafica e signoriesignore non-richiede una macchina eccessivamente potente per girare con fluidità al massimo delle sue caratteristiche. Il superatissimo 486/66 per una volta basterà a gestire appropriatamente il gioco. Qui ci sta un bel BRAVII agli sviluppatori della Electronic Arts. Il sistema di controllo nei vari

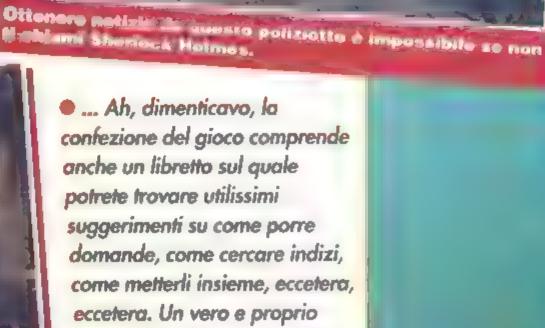
spostamenti è piacevole, funzionale ed interessante: a seconda delle scoperte che saremo riusciti a fare, sulla mappa di Londra compariranno delle icone che rappresentano i luoghi dove potremo dirigerci (si parte con la sola 221B di Baker Street, cioè casa Holmes, e con la sede di Scotland Yard) Quindi, se dopo aver parlato con tutti i van personaggi e verificato tutto il tuttibile non appariranno nuove icone sulla mappa, potremo dedurre che qualcosa ci è sfuggito... 'azz! L'atmosfera che si respira per le

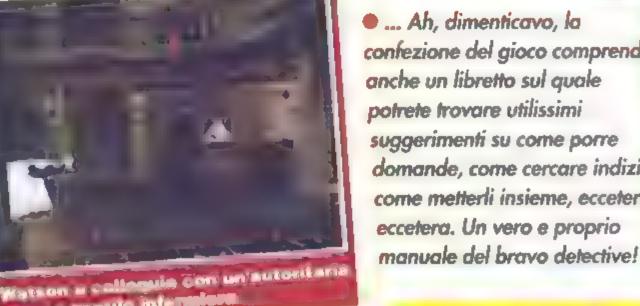


poso genulo mien

vie di Londra è eccezionale e riesce effettivamente a riprodurre la sensazione di essere stati trasportati sono anche i particolari delle varie case e delle stanze che vengono riprodotti). Infine, una ulteriore dose personaggi: agnuno di lora agisce e parla interpretando esattamente quello che è il suo ruolo e in più esibisce una splendida pronuncia arrotata all'inglese. E qui casca l'asino (ahia!). Signori miei, il

Si ringrazia Software Universe. Tel. 02/4230010

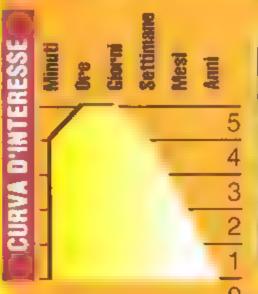




nella vecchia Londra vittoriana (attimi di realtà viene data dai dialoghi con i

> problema è sempre la stessa lo sapete bene l'inglese? Bravi! Non lo sapete? cambiate gioco! Eh sì, perché una delle cose che rende più bello questo adventure è anche il fatto che gli unici sottotitoli (ovviamente in inglese) che possiamo trovare sono quelli relativi alle nostre domande. Per le risposte. andate a scuola.

> > Daniele Falzone



La configurazione

raccomandata prevede

Pentium con 16 Mb di

ovviamente un processore

RAM, ma vi assicuro che il

gioco è godibile anche su 486, possibilmente con

almeno 15 Mb RAM. Per il

ROM (meglio se 4X) e DOS

resto, Soundblaster CD-

6.0 o successivi.

Genere: Avventura Casa: Electronic Arts Sviluppatore: Interno











L'incrociatore da battaglia che · vi è appena stato assegnato pronto per suo primo volo, Comando Galattico ha bisogno di voi e le distese sconfinate dello spazio vi attendono. Fatevi sotto.

c'è un sacco di spazio (ha nha, ha la avete capito la sottile ironia ?) aciò nonostante può sempre capitare che qualcuno non vada d'accordo) Per sedore le guerriglie qui « à attraverso la galassia e lenere sotto controllo i conflitti più impartanti il GalCom, il Comando Galattico, esercital una severa funzione dil controllo servendosi di unai nutrita flotto di poderosi incrociatori stellari al comando di una di queste normi navi da guerra che inizierele a giocare e

prolondo

### SUL PONTE DI COMANDO # NELL'ABITACOLO

Comandare un incrociatore da battaglia significa portare a termine <u>le missioni che il comando vi alfiderà</u> <u>di volta in voltak si va da missioni dil</u> scorta a perlustrazioni in zone di guerra, da attacchi mirati a semplici spedizioni diplomatiche a

commerciali Per

[12]

svolgere il vostrol compito dovrete gestire la navigazione, il sistemi dı protezione, gi ormamenti. kal riparazione dei danni, 'equipaggio, le mappe lattiche: Dallo scherma delle comunicazionil ric<del>everete</del> gli ordini dettagliati per ogni missione, anche se nani sempre avrete spiegazioni precise sul do larsi, e spesso dovretu mprovvisare: Ma il gioco non si riduce ad una semplice gestione strategica delle operazioni della vastra nave da battaglia; potreti anche comandare la sua squadriglia di caccia di scorta, sia per protaggere l'increciatore, sia per organizzare veloci missioni di attacco in l profondită: În questo caso avrete anche l'opportunità di calorvi nell'abitacolo di uno degli apparecchi per prendere parte di persona ai combattimenti. Un'occasione più unica che rara : potrete comandare sia gli aerei, sia la portoerei. Non e

### LE DIFFICILI TRAME DELLA GALASSIA

mica un lavoro da lutti

Battlecruiser 3000 A D. può essere giocalo ini fre

ldiverse:::Free Flight, Compaign e Combat Simulator. Nel primo casol potrete esplorare liberamente la galossia, visitando sistemi di pianeti amici con cui commerciare, o zono icontrollate dal nemico, in cuil iingaggiare furiosi combattimenti Avrete la più assoluta libertà di azione, e il vostra fine sarà principalmente di prendere confidenza con il sistema di gioco, oppure cercare di fare soldi con il commercia, appure fare pratica di combattimento in zone di guerra, Potrete esplorare llutta la golassia 🖷 valutare la distribuzione di alleati e nemici del

modalita



CREKET LOSTO RETTY CARREST DE THE SKOSSE DE THEFT CARREST MACCHINE AEREE DA COMBATTIMENTO: L'A-10 WARTHOG.

SOLCA I CIELI INVASI DA MISSILI TERRA-ARIA PATTUGLIATI DAI MIG E ANNIERTA - FORTE CHE TERBORO IN POBRO LE BASC RAVALE DI CUARTISLANCO

FERCHE SUTTO LA SPESSA PELLE EL LUCIALO DE USIA MARVILLOS PULSA LA STESSA SETE DI DISTRUZIONE DI UN CARRO-ARMATO KILLER...

- REALISMO DELLA DIMAMICA DI YOLO
- IMPONENCE GRAFICA 30
- MISSIONIPUENS SOURAXIONE SOUND TERRENOPERRESOURCE OF 381 15,000 MIGUA QUADRAFE
- FORSTBELLEY, OF CLOCO ATY WOORM OF ULKELE ENTO Y RECORDS.



MANUAL MERS PROMISED TO SERVICE STATES OF THE PROPERTY OF THE





un caccia el offronterei⊯ andatei successive di ustronovi nemiche final a quandol non sarete abbanun. In profica s

tratta di un elaborato sparatutto deve verrete coinvolti in furiose battaglie

**MOLTA CARNE AL FUOCO** 

Le due doti principali di Battlecruiser 3000 A.D. che colpiscono chi gioco iiono la varietà e la profondità de gameplay. La struttura della Galassia è simulata con notevole complessità, così come la sua evoluzione politica e militore, e costituisce un grande <u>Iscanario in cui inserire le vostre</u> missioni. Anche la longevità del programma è notevole, dato che non avrete un obiettivo finale da raggiungere, ma una serie di campagne in continua evoluzione, al termine delle quali riceverete comunque nuovi ordini. Per la sua istessa struttura, però, Bottlecruiser

certo impegno. La sezione strategical di comando dell'increciatore completissima, sia per la quantità di comandi eseguibili, sia per la ricchezza dei dati a disposizione chel descrivono una galassia credibile 🛚 laccettata. Le missioni in volo sui caccia sono più immediate, ma richiedono comunque una notevole applicazione. Siamo piuttosto fentani dal'immediatezza di Winc Commander : qui occorre imparare la controllare con precisione il proprio caccia in movimento nello spazio, dato che l'aspetto simulativo di ogni scontra sarà molto più imarcato rispetto alla componente larcade. Tecnicamente Battlecruiser 3000 A.D. non è niente male, con un aspetto gradevole e realistico. <u>animazioni in alta risoluzione</u>l ldiscretamente Huide 📲 accompagnamento sonore di qualità. Ma come in tutta le precedenti produzioni della Take 2 (Hell, per esempio) l'aspetto più curato del gioco è la profondità del gameplay che fa di Battlecruiser 3000 A.D. un litolo complesso, ma appagante per chi intende spenderci del tempo.

Antonia Parna

### RATTLEGROUSER

Genere: Simulatione spaziale Casa: Gametek Sviluppatore: Take 2 Interactive

Il processore minimo da possedere è un 486 DX4. anche se è consigliato disporre di un Pentium, Bisogna inoltre avere 8 MB dr RAM (meglio 16), una scheda SVGA e un CD ROM a doppia velocità. Gira sia sotto DOS che sotto Windows

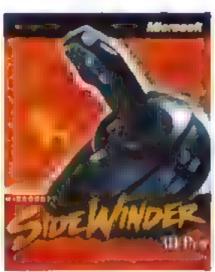






## Microsoft Side Winder Prova a perdere se ci riesci.







Il nuovissimo Microsoft® SideWinder™ game pad è ramente rivoluzionario perché porta finalmente sul PC tutte le funzionalità tipiche dei pad per console giochi: 8 pulsanti, 1 selettore a 8 direzioni, 1 pulsante macro switch di periferica, per offrire massimo controllo, flessibilità e comodità. Consente di collegare fino a 4 game pad, mantenendo per ognuno funzionalità complete, per avvincenti sfide tra più giocatori su un unico PC. Aumenta la velocità del gioco grazie a uno

poraneamente più azioni con un solo puisante Con I'not plug puoi collegare altri game pad o il joystick SideWinder 3D Pro direttamente a PC acceso. Come SideWinder 3D Pro, anche SideWinder game pad è completamente ottico-digitale: veloce, preciso, resistente. Un divertimento insuperabile! E se ancora non possiedi un joystick, Microsoft SideWinder 3D Pro adesso è disponibile anche con un nuovo eccitantissimo gioco.

Microsoft

La Cryo prova a stupirci di nuovo con effetti speciali e colori ultravivaci, ma questa volta i non si tratta della solita avventura; non del tutto, almeno.

PC CD-ROM

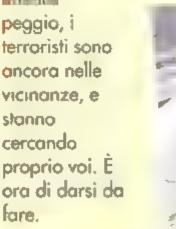
etroit 1998, le bande criminali sono state organizzate aglı ordini di una setta paramilitare conosciuta con il nome di SECTO Poco o nulla si conosce di più preciso sui capi della setto e sulle motivazioni che li spingono ad agire; tutto quello che si sa è che vogliono spingere la città sull'orlo del caos eseguendo una serie di attentati. Per fortuna a Detroit ci sono i corpi speciali della polizia che si occupano delle incursioni dei terroristi.

### SE IL BUON GIORNO SI VEDE DAL MATTINO...

Il gioco si apre con una spettacolare introduzione filmata che illustra una incursione della polizia in un magazzino a caccia dei terroristi (che vengono chiamati Sectoids). Ma qualcosa dell'operazione non

va per il verso giusto, e gli ogenti vengono colti di sorpreso ed eliminati in un sanguinoso scontro a fuoco. Per una volta non vi trovate direttamente sotto il fuoco dei terroristi (anche se ci finirete presto); voi infatti vestirete i panni di un pilota di elicottero, e dovrete intervenire in appoggio alla squadra

per cercare di salvarla. Riceverete infatti una concitata richiesta di aiuto, e partirete immediatamente per cercare di recuperare avalche sopravvissulo. E qui inizierete a giocare. Una volta scesi dall'elicottero troverete il magazzino stranamente silenzioso, e vi addentrerete all'interno. Purtroppo non ci sono stati sopravvissuti, e, 1000 peggio, i



ancora nelle

vicinanze, e

stanno

cercando

non avrete troppe difficoltà a capire come è strutturato Hordline. L'azione viene vista in prima persona, e voi, con il mouse, potrete controllare il mirino sullo schermo grazie al quale puntare i bersagli, Durante gli scontri vedrete comparire sul video gruppi di terroristi che vi puntano le armi addosso; prima che vi sparino passerà un po' di tempo, ma dovrete essere rapidi se non volete essere ridotti ad un



### CARICATE ... PUNTATE ... FUOCO!

Hardline è un gioco anomalo: fondamentalmente si tratta di uno sparatutto, ma corredato da sezioni tipo avventura che servono per collegare un combattimento ad un altro. Se vi ricordate di una vecchia gloria come Operation Wolf, o siete pratici del più moderno Virtua Cop,

colabrodo e dovrete eliminarli alla svelta. Di tanto in tanto vi arriveranno addosso anche bombe a mano e missili, ma voi potrete abbatterli finché sono ancora in volo. Inoltre, dopo aver eliminato i nemici, potrete perquisirli per cercare medicinali per curare le ferite, munizioni e nuove armi.

Procedendo nel gioco, infatti, potrete raccogliere ben nove tipi diversi di armi da fuoco di potenza crescente per affrontare i nemici più agguerriti

### NON DI SOLO MITRA VIVE L'UOMO

Anche se le fasi sparatutto sono le più numerose del gioco, non sono le

uniche; Hardline ha infatti una struttura a prima vista simile a quella di un'avventura, che serve da collegamento tra una fase di combattimento e l'altra, Potrete muovervi tra le varie locazioni servendovi del mouse per esplorare i vari ambienti e risolvere qualche semplice enigma Vi capiterà, per esempio, di dover utilizzare una chiave nascosta per aprire una porta sbarrata, o di dover parlare con altri personaggi per cercare di interpretare meglio la storia in cui vi siete andati ad infilare. E questa sarà una storia molto lunga, dato che scoprirete di

L'ennesimo scontro a fuoco, questa volta contro un carroarmato. Suema furtura!

avere un passato molto nebuloso alle spalle. E poi dovete sempre scoprire perché i Sectoids vi stanno cercando. Hardline, quindi, vi terrà impegnati a lungo, anche perché è sviluppato su ben tre CD, grazie ai quali potrete vivere una lunga e spettacolare avventura dai toni forti. La grafica di Hardline è l'aspetto

del gioco che più colpisce: le animazioni sono ottime, i fondali precalcolati e quelli digitalizzati si integrano alla perfezione (basta vedere le splendide esplosioni), e gli attori si muovono con molta credibilità sugli scenari, dando a tutto il programma l'aspetto di un film di buona qualità. E' possibile

> giocare sia in bassa che in alta risoluzione, arrivando ad una definizione di ben 65000 colori contemporaneamente su schermo; e le immagini non perdono in fluidità, dato che la grafica è stata realizzata con il trucco dell'interlinea. Anche la

musica e gli effetti sonori sono stati ben realizzati, perfettamente adeguati al ritmo dell'azione e in grado di contribuire al meglio a creare la giusta atmosfera durante una partita. Quello che forse manca al gioco è un pizzico di profondità in più. Come sparatutto, infatti,

> hardline è sicuramente un buon titolo, ma lo spessore della storia viene quasi interamente sviluppato dai

filmati digitalizzati, lasciando ben poco spazio all'esplorazione o agli enigmi. Peccato, perché la qualità della trama è ottimo, e si sarebbero potuti integrare al meglio due generi di gioco molto diversi con un ottimo risultato. Così com'è Hardline è un buon titolo, specie per gli amanti degli sparatutto, ma pecca un po' in quanto a longevità.

Antonio Perna





Il combattimento nel magazzine all'inizio del gioco. Notate le espissioni ben realizzate.



Uno dei flashback durante il glece, nel quali vi viene svelato il vostro passato misterioso.



Ecco un esempio di sparatoria al buio. Se esaurite le batterie del visore siete nel qual!





Genere: Sparatutto Casa: Virgin Sviluppatore: (150

Richiede come minimo un 486 DX2 66 con un CD-ROM a doppia velocità e 8 MB di RAM. Se intendete giocare in alta risoluzione è consigliato un Pentium con un CD a quadrupia velocità. Funziona sia in **DOS che sotto Windows** 







Un inferno urbano di disordine ultra-violento. Crudeli cyborg e fanatici impazziti. L'Apocalisse si è scatenata.

Parlato in italiano



Un virus pericoloso ha infettato il più potente e segreto computer militare. Il tempo si è distorto. Il passato e il futuro saranno il tuo campo di battaglia.

Software in italiano

CROCIATE d'acciaio. Combatti nella Resistenza. Distruggi i nemici. Missione dopo missione, in un continuo crescendo di adrenalina.

BRIGA Manuale in italiano

## ESPLOSINA

Ferma
la guerra.
Poni fine ad
un complotto
che minaccia
la pace mondiale.
La serie STRIKE
continua con
la tecnologia
a 32-bit.





Manuale in italiano



Sei al centro di tre avventure da brivido.
La situazione è esplosiva, suderai freddo.















http://www.CTO.it



Con Blue Ice la Psygnosis entra nel riusciti i programmatori della casa britannica ad emulare le gesta di "The 7th Guest"? Basta leggere la recensione per saperlo...

ono passati paco più di due mesi

dall'annuncio del distacco definitivo della Psygnosis dall'area di influenza della Sony (i ettori più attenti ricorderanno che il colosso giapponese aveva comperato questa software house circa un anno prima del lancio della Playstation per assicurare alla propria console un parco titoli di rilievo), che ecco la casa inglese presentare i frutti dei suoi rinnovati sforzi in campo PC in occasione del Natale. Sulle pagine di questo stesso numero troverete infatti anche la recensione dell'ottimo

Destruction Derby 2, mentre in quelle del prossimo numero troverete quasi certamente una recensione di Wipeout 2097. Con Blue ke la Psygnosis cerca di esplorare un territorio per lei ancora inesplorato: quello dei puzzle gome. Il gioco infatti non è altro che una continua e inestricabile sfida alle capacità intellettive del giocotore, che immergendosi nei panni del personaggio principale del gioco deve nuscire a portare a termine un certo numero di compiti richiesti.



La storia non è particolarmente complicata: siamo in un antico regno di fantasia, ormai governato da millenni da una consolidata stirpe di saggi e longevi regnanti. Ora accade però l'imprevisto: il re muore prima di aver superato i "soliti" (?!?) 100-120 anni di vita, lasciando così semivacante il proprio trono. Infatti, il futuro erede è solamente un ragazzino dodicenne, che è ancora ben lontano dall'aver

La grafica dei gioce è davvere particolarer un insieme

completato la sua formazione di monarca illuminato. La situazione non è semplice, dal momento che il buoni paparino era un legislatore decisamente iperattivo (oltre duemilo leggi diverse promulgate durante il periodo del suo regno), seguendo quello che pare essere un "vizio di famiglia" (oltre 80.000 leggi in vigore) Con queste informazioni potete capire quale arduo compito aspetti il nostro baby-regnante, che dovrà dimostrare ai suoi sudditi, e prima ancora a se stesso. l'infondatezza dei dubbi che circondano la sua persona riguardo al fatto di non essere all'altezza di un tale compito. Vediamo ora se avete capito a chi toccherà l'incombenza di

impersonare un tale fanciullo... Cosa avete detto? Bravi, vedo che avete capito: toccherà a noi. Infatt,i negli scomodi panni di questo studenteaspirante avremo il compito di comprendere le leggi e lo spirito che le pervadono per garantire un'altra epoca di stabilità e prosperità. In nostro

> soccorso verranno alcune persone o entità benefiche che proveranno e guidarci e consigliarci, evitando che ci si possa perdere lungo la non facile strada dell'apprendimento.

### SISTEMA DI GIOCO

Il gioco è strutturato in una maniera abbastanza inusuale. E' formato infatti da una ossatura di schermate fisse che corrispondono non solo a locazioni fisiche (case, stagni, castelli, ecc.) ma anche a stati d'animo (sgomento, confusione, concentrazione, ecc.) che il protagonista (cioè noi) si trova man mano a vivere. In queste schermate sono poi

incastonate delle semplici animazioni che hanno sia una funzione di abbellimento estetico che di aiuto di gioco. La particolarità di questa struttura è data inoltre dalla presenza di tante immagini che compongono le schermate, e che ad una prima occhiata superficiale potrebbero apparire totalmente slegate tra di loro,

si trattasse di un patchwork creato da qualche mente squilibrata, In realtà, ogni componente grafica

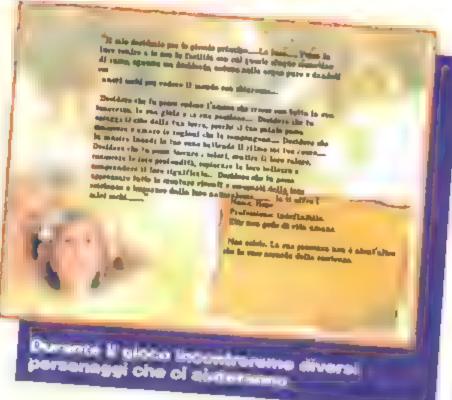
ORBITATION CONTROL STATES AND ASSESSED TO A CONTROL OF THE PROPERTY OF THE PRO



abbastanza
semplici, quasi
tutti gli enigmi
saranno piuttosto
impegnativi, con
cinque o sei cose
estremamente
complicate
L'approccio
risolutivo al
gioco dovrà
essere del "tutto
dhe va provato
con tutto"

presente sullo schermo di gioco possiede un suo preciso significato che va interpretato dal giovane protagonista nel tentativo di comprendere i principi che guidano il buon governare, Gli enigmi si susseguono a ritmo serrato, senza quelle sequenze

cinematografiche di intermezzo che al giorno d'oggi sembrano essere d'obbligo in tutti i titoli di questo genere. Questa mancanza è secondo me un fatto negativo, perché la loro presenza avrebbe arricchito ulteriormente l'atmosfera di gioco. L'interfaccia è molto semplice: col mouse possiamo diccare in ogni parte dello schermo, per prendere o osservare un oggetto, per utilizzarlo o per muoversi da una locazione all'altra. Queste diverse azioni sono selezionabili semplicemente premendo il pulsante destro del mouse. Gli oggetti sono disseminati per lo schermo; alcuni sono in bella vista, altri invece sono dannatamente più difficili da scovare. Il livello di difficoltà del giaco è molto alto: dopo un paio di problemi



Tanto per fare un esempio, un'azione non proprio intuitiva è quella di "prendere" e poi "usare" il sole su una lastra di ghiaccio per riuscire a scioglierla

### GRAFICA E SONORO

La grafica è molto particolare, essendo realizzata per fornire la dimensione "da sogno" in cui la storia è ambientata. A me personalmente questo tipo di approccio grafico è piaciuto, ma so che il mio giudizio potrebbe essere tranquillamente confutato, dal momento che non si tratta di una realizzazione tale da lasciare a bocca aperta. Il sonoro è buono anche se non è nulla di strabiliante, con delle musichette di atmosfera come sottofondo e un po' di frasi campionate create per aiutarci a

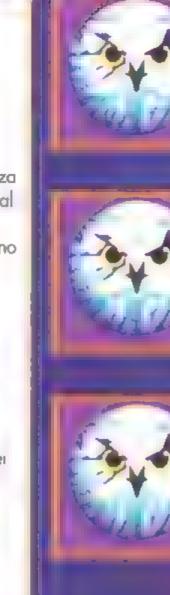
risolvere più facilmente il gioco. Ottimo il fatto che il prodotto sia stato tradotto interamente in italiano (sia il manuale che il sonoro). L'accuratezza della traduzione è abbastanza buona e renderà appetibile l'acquisto del programma anche a quanti non hanno dimestichezza

con la lingua inglese.

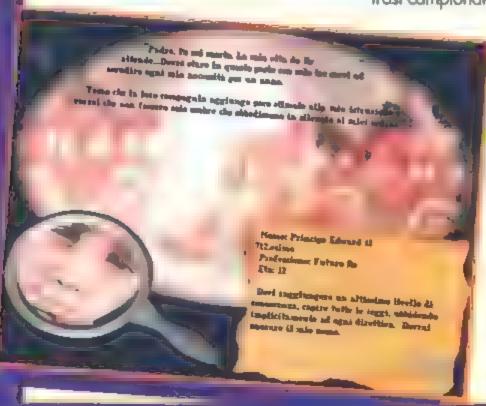
### CONCLUSIONE

Questo è il classico esempio di gioco che o si ama o si odia. E' completamente focalizzato sulla risoluzione di puzzle creati con attenzione e mediamente difficili, senza curarsi troppo di orpelli aggiuntivi qual intermezzi cinematografici a di quel genere di trucchetti produttivi che fanno tanto fumo e poco arrosto E' un prodotto realizzato con professionalità ed è da consigliare quasi unicamente agli amanti dei giochi rompicapo e a quanti (penso soprattutto a molte delle nostre lettrici che chiamano settimanalmente l'hotline) non si sentono minimamente attratti dalla violenza e dal sangue dei vari Doom, Mortal Kombat e compagnia. Per gli amanti del "blastaggio totale" è invece consigliabile rivolgersi altrove, dal momento che qui di azione davvero non ce n'è

Giampaolo Moraschi



















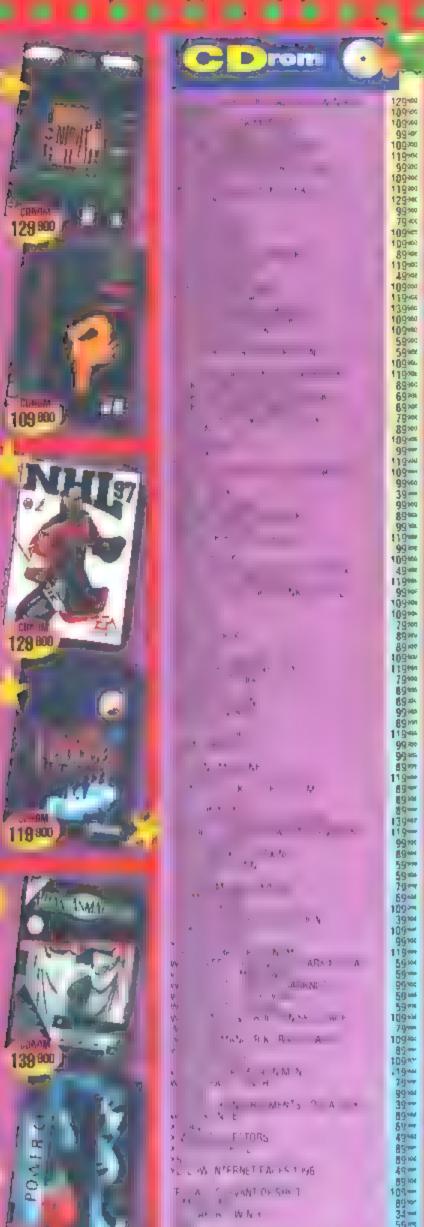


98 ann J











### I DUEEN SHOP ti aspetta nella NUDVA GRANDE SEDE

MagaDrive-GameGear-32X-Saturn Superfiniento-GameBoy-Jaguar 300-NeoGeo CO-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTINGDING ALLIGATIMA PROPRIFTAR







cognome e nome

indirizzo e numero civico





119800

C.A.P citta e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

TILLUI E FINCE MUNICIPAL LIBERTURA DE PROPUBLICA DE PROPUBL

SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR

PAGHERO AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

ALLEGO RICEVUTA VAGLA POSTALE

ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE
INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
1 2 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

L 31.000

GM

K

0

MC

SC



parere è il più bel gioco di quest: penere e cice Fila 96. Con come : è lato peranni con Doom pe uncita di ogni nuovo sparalutto 30 Ma anaiane con entine

### PINSTALLAZIONI

Come ogni prodotto Microsoli anche Gali ha la sua bella natoliczione ricce di informazioni mmogini è scalla do fore; politik quindi scegliere in quale directory nutaliare il gioco e soprattutto quanto installarno sul vastro ham disk 20 a 60 M



La tecnica è basilare se si vuole vincere.

Appena terminata l'installazione lanciamo il gioco e parte la presentazione decisamente bella. ricca di filmati da stadio digitalizzati, accompagnati dal un'ottima colonna sonora. La videata principale offre più opportunità e potrete scegliere su disputore un torneo d un'amichevole. Nel caso in cui optiate per il torneo, soppiate che non è contemplata come in Fila 96 a possibilità di disputare per esempio il campionato italiana piuttosto che quello inglese; avrete solo la possibilità di disputare tomei ira nazioni. Bello in questo caso il labellane che simula l'intero tarneo



one coounturate di accoliere

farle simulare dal computer. quarto cunto - gliamo una iquadra e butilari e i repadro ira est cagliare con eromente tonte (oltre 80) è per gnuno di qualle fromm in attento descrizione techo: verenie alla difesa, all'attacco alla misteruza fisico: nonché cuo precisione con ou eseguon.





Ecco il menu principale, dove potremo impostare le nostre partite domenicali.

### THE PERSON NAMED IN

Quando il remae il sempo (occino ome sempre olle monatine du ronio) / mootte che è botcor mouto grades a declarate

potrate scegliere se giocare a 640 x JOS PARTICIONES PARTICIONES PARTICIONES inutile dire che in cito sactuzione us aline exect enche et la tengo o pattolineare che in questo caso l bassa non è 320 x 200 ma 640 x 480ili Sempre un bei vedere Contemplata înoltre la possibilità di icagliere tra due inquadrature: tutte dallo stesso punto di vista, ma una più da vicino dell'altra. È qui va un altro punto a favore di Fifa 96 che loffriva un bel



indicate in molisme months un be nuschio di punii nei suo giudizio inale, il quanto ne compromette notevolmente la giocobilità, Per

agli altri giacatori la musica cambia n quanto penserà il computer a faria capitare esattamente tra i piedi del vostro compagno. Un'altra nota negativa va fatta agli avversari piuttosto incapaci di costruire azioni articolate che si condudano per esempio in un cross con un be colpo di testa. Spesso infatti si limiteranno e calciare da fuori area. ed il vostro attento e bravo portiere: (automatica) farà il proprio dovere lasciando passare ben pache palle. Diciamo ara che il vostro portiere è n possesso di palia. seniite cosc succede spessissimo: se si esegue i rinvio con la mani si finisca par forto capitare agli avversari (data la



Genere: Simulatore di calcio Casa: Microsoft Sviluppatore: Interno

Per saltellare sui verdi prati di Goll vi occorre un 486 dx2 66, 8Mb di RAM • Windows 95. Si consiglia però un bel Pentium con 16 Mb e una scheda video equipaggiata con 2 Mb di RAM. Si consiglia inoltre un buon joypad.











### quante

altre diavolerie ancora, possiamo longliere se giocare il diassico calcio a li li a il frenetico calcetto indocr e à l'utto uguale a Fita 76 per quanto riguarda il tipo di competizione da disputare; ovvero il compionato, un lorseo, il playoff, un amichevole o gli allenamenti.

unica vera novità in questo settore è rappresentata dolla possibilità di areami la squadra con tutti i giocatori che si preferiscone; prendendoli da qualsiasi nazione e da qualsiasi squadra, creando così una squadra da sogno

Se poi amote stidate gli amici potrete forio via moderni via seriale a in rete; quindi a parte il 4WD e fintercooler s'il veramente tutto

MANO AL COLUM

fermettetent un piccolo (si ta per dire)
talto nel passato, in la nicordate il
calcio della Commodore per il C 64?
Ve li ricordate quei calciatori grossi
come case, quadrati come lavatrici
che si muovevano rigidi come statue
per la schermo? Nonostante tutto
ricordo che quel gioco fu quello che in
assoluto mi diverti di più, tu quello sul
quale passai più ore e.

disgraziatamente, lu quello che mi costrinse a cambiare un Joystick al mese

tempi sono molto cambiati e quello che una volta era un grande gioco, adesso forebbe ridere of the col

come siomo e grafiche tridimensiono e suoni stereolonia

diverse epoche il quella attude dei delinirei l'ETA' DEL POLIGONO Infatti quella tecnica di rendere l'effetto della tridimensionalità attraverso i una combinata di poligoni ha preso notevolmente piede, con risultati direi pregevoli, per aspirati e qualconsi non cono piaciuti il mostri di Qualei e participio di File 97.

l colciatori di Fila 97 sono veramente incredibili!!i Ottenuti come diceva contruendoli è suon di

poligoni, irano
sicuramente quanto di
meglio si sia mai visto nel
compo degli sportivi. Oltre
ad essere attimomente
realizzati sono stati
arricchiti da una
quantità impressionante

di dettagli. Iniciti nelle inquadratura da vicino è possibile distinguere la muscolatura delle gambe, il volta con lanto di espressione, i capelli ( con laglio differente a seconda del giocatore ), ed un sacco di altre linezze, quali ad esempio i disegni sulle scorpe!

Inutile dire che muovere questa incredibile quantità di poligoni appesantisce notevolmente il carico di lavoro del

att fife second

соптеле ad iscrivervi all'AVI (aspettate di sentire le



reference de moto estate utilizante la terrica del moto estate utilizante la terrica del moto estate utilizante la terrica del moto estate acciona mentre demotra tutto la ezzoni di gioco e sono ileti applicati il movimenti ottenuti di estato il custo e acciona il estato el custo el



redrete quindi eseguire perfetti toidei redvolati, colpi di testa, irovesciate, tuffi in tutto quello che si vede normalmente sui campi di calcio!

A tare da comice di pensa il pubblico, che a seconda dell'importanza dell'inconto gremirà più a meno gli spolti!

### PALLA C CAMPO?

Dopo overe sprecato parele di elogio per la gratico e le animazioni dei calciatori passo di lati negativi, che puriroppo riguardono la parte più importante, la gioccidittà.

Cominciamo col dire che esisteno tre tipi di gioco con il quale cimentanti e nono: Simulazione, dove le squadre rifettono i valori in campo, il giocolori si stancano ed è possibile tare solo tre tostituzioni; Azione, dove aumenta la volocità del gioco è si possono sottituire quanti giocatori si vogliano, intine Arande, dove le squadre avronno tutte la stessa valore ed il avronno tutte la stessa valore ed il avronno tutte la stessa valore ed il







gioculari von il siancaro.

il problemo è che i primi due sono di una lentezza esseperante, hel senso che i giosotori è muovano piuttosto

dinamicità all'azione e divertimento.
Liraces combiano inveas con il giaco
arcade, dove tutto è più veloce il
divertente, solo che, come dicevoli
prima, le squadre giacono tutte alla
stancana, sun vero peccatoli
il controllo dei giacotori è combiato, ed
ora accorre qualche tasto in più; il

appena si comincia a giocare a mende conto che è decisamente più difficultoso il controllo dei calciatori

contraddistingue il movimento dei giocolori, infatti quando verrete lore un repentino cambia di direzione dovrete dore al giocolore il tempo di girorsi; così come la scatto da termo vedrà il colciatore prendere velocità progressivamente. A questa tretta.

Un'altra importante novità riguarda passaggi. Questi ultimi oltre a dover ranno anche dosati come forzali premendo più o meno e lungo il lasto del passaggio; questa anche se complica un poi la vita sumenta natevolmente il

Un altre aspetto negativo riguardo sicuramente.
l'intelligenza artificiale del compagni di squadre, il quali nella maggior parte dei casi durante costruzione dell'azione non vi aguiranno o si piazzeranno male, lacendovi perdere la polla di antivari en intelle azione in luga sulla scia, di crossare al centro e di non

ravare nessun campagne di uadra pronto a concludere a minimenere pignolo fino in tondo aggiungo che il calciatore che corrucon la palla tra i piedi se la allunga iempre un par troppo, finendo ipesso per lassela fregare, è per irana tuari se vi avvicinate allu rendendo più piacevole i incrimentando le azioni più importanti. Da sottolineare il fatto che il commento viene fatto da due telecronisti per-volta.

### CONCLUDENDO

rita 97 mi ha sorpreso per la gratica incredibile è per la animazioni perfette che muavono giocatori, mi sono inoltre piaciula le innumerevoli inquadrature dalle quali è possibile asservare il gioca Bella inoltre l'idea del calcetto a 6 anche se si rivela poco giocabile. Fita 97 mi ha deluso proprio dove

più grande pregio di Fifa 96 e cioù a giocabilità. Infatti a causa dei difetti sopracitati il risultato finale ne risente parecchio costringendomi a togliere un bel po' di punti al giudizio finale...

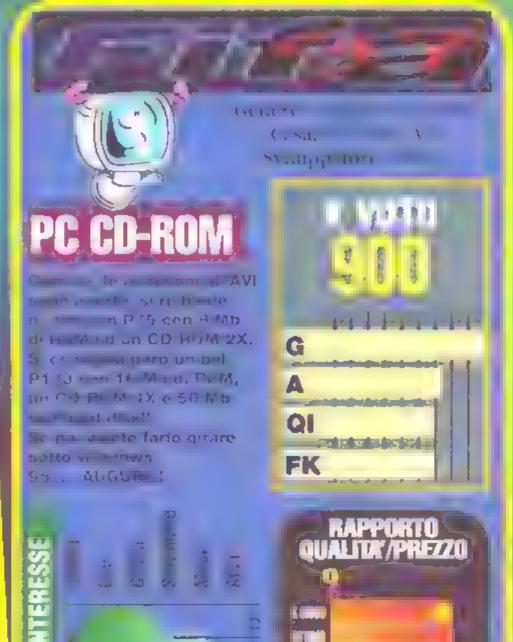
Peccato... Con tutto il tempo che hanno avuto per migliorare qualcosa che ere già grande...

Alessandro "Gigi" Peretti

### MARTELLINI, BISTECCONE O

non è attidata a nessuno di questi ma a irei attrettanto noti commentatori britannici, a quali arantiscono un

3





# GLI GNOMI INVITANO TUTTI I BAMBINI NEL LORO MONDO INCANTATO.



### WOODSPELL

Porta i tuoi bambini nel magico bosco degli gnomi, fra funghi canterini, elfi e troll. Ad ogni passo una scoperta ed una nuova avventura in un mondo di giochi e magie sull'onda della musica originale dei Tazenda.

### IN ESCLUSIVA DA:

### MONDADORI INFORMATICA

Mondederi Information Center Corso di Porte Vittoria 61 Millino

Mondedori Informatice Center Sateria Falopne Borsellino 2/A Bologne

The second secon

Multimedia point S.r.J Via Appla Nuova 130 Roma

Project S.r.I. Via Messina 38 Palermo

Cerese Deniete e C. S.a.s. Via Spatto S Marco 1D Brascia

Future Medie 8.r.L. Como Duca degli Abruzzi 105 Torino

emmediamme ert Vis Herco Polo,80 Rome Vendta, Piazza Cole di Rienzo, 116 / 118 Roma

### MONDADORI INFORMATICA

**Guilliver Town Viele Coccurre 11 Proctone** 

Libraria Bra Piazza Bra 24 Varono

Alet Spe Plezza Brignole 3/1 Genove

Telephone Center Plazza Cempetro 15 R Genova (Na Sri Via Meravigi, 7 Minno

Libraria Guillvor föultimedia Prd firt Galleria Degli Zabaruta, i Padova

# IL VISCIDO GUAPO INVITA TUTTI A TOGLIERSI DALLE SCATOLE.





Riuscirai a sfuggire al Gatto Esibizionista, allo psicopatico dall'ascia omicida e a sconfiggere El Guapo sul suo stesso terreno? Una durissima lotta per sopravvivere a tempo di Rap dentro i graffiti metropolitani.



Voble Microcomputer Viale Teodorico - 8 Milano Voble Microcomputer Via Pietramellare 33 Bologna Voble Microcomputer Via Fiszi Angl Gasperetto Milano

Vobis Microcomputer via Borgazo 9 Monza

Vobis Microcomputer via Broseta 59 C Bergamo

Vobis Microcomputer via Cometou 30 Milano

Vobia Microcomputer Via S. Zeno in Oratorio 1 Verona Vobia Microcomputer Via Entrea 103 Roma

Vobte Microcomputer VIII Chabrers 84 Roma
Vobte Microcomputer C So Del Popolo:87 Mestre (Ve)
Vobte Microcomputer Viste Matteoth 4 Chasello B - Mi)
Vobte Microcomputer VIII Caste (2 Napoli

Vobia Microcomputer Piezza Vordi 42 Bolzeno Vobia Microcomputer Largo De Dominicas 4 Roma Voba Microcomputer Via Longhin 49 Padova Voba Microcomputer Via Di Corticella 201/2 Bologna Voba Microcomputer via Varesvia 98 Como Voba Microcomputer via Varesvia 98 Como Voba Microcomputer Via Cellini 2/4 Corsico (MI) Voba Microcomputer Via Amendola 170 Ban Voba Microcomputer Via Carlo Felice 45 Sassari Voba Microcomputer Via Pontina Km. 27 300 Pomezia (Bm)

Voble Microcomputer Via Pontina Km. 27.300 Pomezia (Rm)
Voble Microcomputer Stazione Termini Metro A.B. Roma
Yobis Microcomputer P.Za Della Vitoria 89-91.43 R. Genova
Voble Microcomputer Strada. Padana 11.X Verone & Vicenza
Voble Microcomputer Via Montegrappa 304/E. Prato (Fi)
Voble Microcomputer Via A. Vecchia 33 Paruga
Voble Microcomputer Via P. Togsatti 2 Cinecittà (Roma)







## SIMULATORE DI GUIDA CHIANIPI ON SHIP

Mai, nella storia dei videogiochi, ci è capitato di interagire con un gioco dal realismo così incredibile!

na premessa è doverosa, è va latta. Nel nostro mondo c nono giornalisti professionisti ci sono giornalisti che non lo sono e scrivono per imparare, e di sono ragazzi che prendono in mano la penna (o la tastiera del computer) e si improvvisano recensori. Ci sono inoltre, ragazzi che cercano di scrivere articoli sui videogiochi, quando non solo non capiscono nulla di informatica, ma non hanna mai provato dal vero le simulazioni che intendono analizzare. Nel casa di Rally Championship, abbiame (ahimé) letto di tutto, tranne quello che veramente andava detto! Ossia che un gioco così bello e realisticamente ben fatto non 🗷 era mai visto su uno schermo di un computer. Stiarno parlando di uno sport tanto difficile quanta spettocolare come il rally. Quello tonto per intendenci, vissuto in pieno" su stradine di montagna, sterrate o piene dil

never la sport che, da giovane, mi oveva appassionato e tal punto de

formulo provanti
olimeno una
volta, zin si, con
miei recensori
de strapazzo,
chi ha potuto
toline su uni
balicie da 300
cavalii
provarii
insterne a uni
professionista

casa vual din

raggiungere in 100 metri |
200km/h, frenare e for sbandare la
veliura per imposiare un tornante a
75km/h, può dire qualcora di
iensato su un programma che la
iensato su un programma che

3 ... 2 ... YIA

Motiviamo quanto detto sopra. Il programma è stato sviluppato per girare in MS-DOS, ma parte tranquillamente anche da Windows 95, ed è tutto in taliano: La presentazione porla già da sola. Il menu principale è semplicissimo, e controllabile dai tasto invia Appena si lancia il gioco, una serie di



nome al pilota che si addentrerà ne 28 circuiti disponibili, Settate la opzioni di controllo (tra il quali un volonte con pedaliera) diamo il via a una gara. Una precisazione va fatta sulla configurazione del olante: di sono voluti meno di 30 recondi per configurario, Basto girare il volante a destra e sinistra premere il freno e l'acceleratore confermando il tutto con un colpetto di marcia. Chi gioca col volante a Grand Prix Manager sa cosa ntendo per "configurazion» ampo<sup>®</sup> Partiamo con una delle gare a disposizione. E' possibile correre contro il tempo, contro più izvversori nello stesso momento (anche in rete) e dalla difficoltà sempre più crescente, oppure effettuare un campionato Provo a fare una gara contro il lempo. Scelgo una delle sei vetture a disposizione, che sono: Subaru impreza Turbo (Gruppo A), Ford Escort RS Cosworth (Gruppo A),









motrici sembrano mangiars asialto, e grazie alle correzioni su volante riesco è impostare agni curva con una precisione millimetrica: Accidiung cunetta ne terreno ini ha latto fare un brusca scarto, facendami perdere second preziosi. Non posso permetternii d sbagliare un'altra volta, ma è in macchina! Un'altra vista è quella dalla telecamera posta sul frontale della vettura, mantre l'ultima à quella posteriore aerea. Durante i tragitto sul percorso di gara si incontrano di tanto in tanto dei titos fesiosi, e i commissori di percorso Una volta ne ho anche centrato uno me all'errivo non ho trovoto fortunatamente) i Carobinieri ad pepellomi

### TRACCIATI DI GARA

Come già accennata, sono 28, 🕾

sospensioni, porto il bilanciamento dei treni un po' sull'anteriore,

chiavetta di accensione da vita ai

300HP, un cronometro mi indica secondi alla parienza: 5, 4, 3, 2, VIA

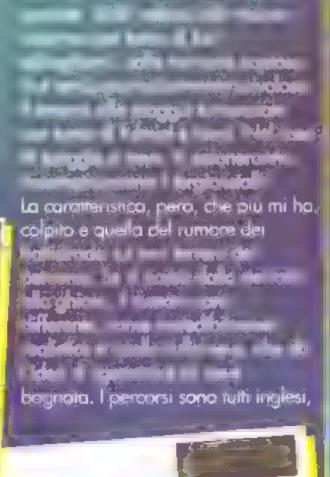
### IN PISTAL

Con destrict abitacolo massimo del prichi introversione del prichi introversione del prichi introversione del prichi interes del productione del prichi interes del productione del production



### Quella che prediligo

nogyicznienie i







delle aggiunte di altri
pecorsi europei, come ad
ecempio il Rolly di
Montecarlo e di Sanremo
Le texture di contorno sono
un por ripetitive, talvolto,
ma necessarie per
lluidissimo il giaco anche su
Pentium 100 con 16MB di
RAM. Ma, sinceramente, a
250km/h in un bosco... chi

re ne accorget Le strade, invecto iono sempre differenti, e il terreno <u>combio di metro in metro. Ora una </u> buca, ora una pozzanghera, ora ghiaic e ara asfalto 🎉 insomma, UNA LIBIDINE!!! Con la vista esterna poiremo vedere la veltura mentre sbando, mentre si alza sulle due ruote e si ribolto, mentre accende le luci dei freni. Inoltre la vedremo sporcarsi sempre più durante il tragitto!!! Non si è mai visto, difatti, che una vettura da rally parta di colore bianco smaltato, 🗉 arrivi nelle medesime condizioni Particolarmente avvincente è la possibilità di correre con più avversori contemporaneamente la siessa iappa, ma questa opzione non rispecchia la realtà, anche se ci si diverte parecchio nel buttar fuori pista il proprio compagno di giaco Comunque, è una opzione che non no prediletto durante le min nnumerevoli prove





### SPECIAL

Durante la guida nottuma, ad usempio, se impostiamo la vista dall'esterno, potremo vedere i fasci di luce dei nostri fori che "pernellano" il terreno circostante indoci l'idea di tridimensionalità e di asperità. Durante le nevicate, potremo vedere cadere la neve in 3DI In caso di pioggia potremo vedere la pioggia potremo vedere la vettura partu pulita e arriva tutta sporcal. Il Mi sembra che basti per rendere il pioco molto realistico!

### L'INTERSACCIA DI GIOCO

In qualsiasi vista è possibile tenere

altraversore a pieni giri.
Il gioco in rete appare un por ratentato, ma comunque, su PC di pari prestazioni, il gioco rimane decisamente esaltante la musiche sono un poli assordanti, ma a chi piace il rock. Personalmente, durante li gioco, preferisco non avere musiche per le crecchie, ma solamente il rumore dei pneumatici e del motore.

A proposito, gli effetti sonori

### CONCLUDIAMO

Chi non salta non ha comprate ancora Rally Championship! E chi non si sbriga ad acquistarlo, gli verranno i bruloli sul naso. A partugli scherzi, non indugiate un solo minuto se siete degli appassionati di guida. Date retta a mella ACCATATEVILLO!!! E poi, se il nostro art director Cristian e il nostro mitico correttore di bozza Massimo mitico correttore di bozza motivo ce l'avrà la la la completa dell'anno conclumato dell'anno dei giochi dell'anno conclumato dell'anno dell'anno conclumato dell'anno dell'anno conclumato dell'anno dell'anno conclumato dell'anno dell'anno dell'anno conclumato dell'anno dell

Luca Monticelli

controllo la velocità della <del>vell</del>ura, i contogini, il numero della marcia insenia. lempo percorso della partenza, lo svantaggio (a ii vantaggio rispetto di concorrenti, ki DOSIZIONE N classifica e la posizione su percorso di gara, okrendoci una maggiore idea su quanto manco all'arriva ila vocii del coi pilota ci i indispensabile se vogliamo averii una guida più sicura. Per il resto è tutto dal godere, come to fondo realistico di paesaggi

anglosassoni, baselii, i saiti, i

guadi da

### STALL STREET STREET

The state of the s

Genere: Simulatore di guida Casa: Futopress Sviluppatore: Magnetic Ficlas

### PC CD-ROM

Rally richiede almeno un Pentium 100 con 16MB di RAM per girare correttamente, ma si possono ottenere buoni risultati anche su macchine meno potenti (basta rimpicciolire lo schermo). Gira in DOS, me parte anche da Windows 95.



CULY BY INTERESSIT.

Minuti
Ore
Storni
Settimane
Mesi
Amil









# NOTEBOOK OYSTER

"BRAHMA advanced" - LCD COLOR 11,4" 800x600x65000 COLORI 8MB RAM - AUDIO 16 BIT - 2MB VRAM - ZV PORT (USCITA TV) CD-ROM 6X INTEGRATO - TOUCH PAD - MICROSOFT WINDOWS 95 CD

CPU INTEL
PENTIUM 100
PENTIUM 133

HD810MB 4.070 4.370

**GARANZIA 2 ANNI ASSISTENZA IN 72 ORE** 

HARD DISK 1,3GB	+ 220
HARD DISK 1,76B	+ 350
-HARD DISK 2,268	+ 700
-ESP MEM, 8MB (2 x 4MB)	+ 170
ESP. MEM. 16MB (2 x 8MB)	+ 340
ESP. MEM. 32MB (2 x 16MB)	+ 690
LCD TFT H,4" (800x600x16,7MH C)	+ 750
LCD TFT 12 1" (800x600x16 7MIL C)	+1 500
SCHEDA DECODIFICA MPEG HW	+ 380

70

170

150

40

190

290

270

440

## SCHEDE VIDEO PCI

S3-TRIO64V+ IMB/2MB EDO PhP W95 MPEG SW S3 TRIO64V + IMB/4MB EDO PRP W95 MPEG HW S3-VIRGE 3D 2MB/4MB EDO PAP W95 MPEG SW ESPANSIONE IMB EDO RAM PER VGA

STEALTH 64 3D 2000 2MB>4MB STEALTH 64 3240 2MB>4MB ESPANSIONE 2MB VRAM PER DIAMOND STEALTH

STEALTH EDGE 3D 2120 1MB EDD RAM STEALTH EDGE 3D 3240 2MB VRAM

MATROX MILLENNIUM 2MB 320 690 MATROX MILLENNIUM 4MB 440 ESPANSIONE 2MB WRAM PER MILLENNIUM 150 ESPANSIONE 4MB WRAM PER MILLENNIUM 300 MATROX MISTIQUE 2MB OEM 250 MATROX MISTIQUE 2MB+4 GAMES CD\* 290

MATROX MISTIQUE 4MB+4 GAMES CD\* 390 SCORCHED PLANET, MECH WARRIOR 2, MONSTER TRUCKS, DESTRUCTION DERBY 2 **ESPANSIONE 2MB PER MISTIQUE** 110

# COREL ADM SONY Quantum WESTERN DIGITAL **Seagate** EPSON HEWLETT PACKARD CRE\_TIVE **Robotics**

Trust

HICFOSOF

# MASTERIZZATORI

SONY 924-S 4X read/2X write PHILIPS CDD2600 6X read/2X write 790 YAMAHA CDR 100 4X read/4X write 1.240 TEAC CD-R-SOS 4X read/4X write 1.290 RCD 5040 4Xr /4Xw INTERNO 1.440 RCD 5040 4Xt/4Xw ESTERNO 1.790 CD REGISTRABILI 74m (10 Pz) 13

## MODEM/FAX SPEEDCOM

33.6 VOICE INT/EST 190/210 33.6 PCMCIA 290 Robotics

33.6 VOICE INT/EST 290/320 28.8 PCMCIA 440



VISITATE IL NOSTRO COMPUTER SHOP (CATALOGO PRODOTTI ON LINE)

http://www.webcom.com/pcware E-mail: pcware@cdc.it



PER TUTTO IL MESE DI DICEMBRE 1996 LA PC WARE SRL PER OGNI ACQUISTO EFFETTUATO APPLICHERA UNO SCONTO MERCE DEL 10% DA UTILIZZARE PER L'ACQUISTO DI PROGRAMMI ORIGINALI DA SCEGLIERE TRA I TITOLI DISPONIBILI.

# ntel pentium

# PC PENTIUM 100-200 MHZ

CONFIGURAZIONE BASE : CASE DESKTOP O MINITOWER CE MAIN BOARD PENTIUM 100-200 MHz - CHIPSET INTEL TRITON 2 VX 256KB CACHE SYNC ON BOARD EXP 512KB - RAM 16MB EXP 128MB SCHEDA VIDEO PCI S3 TRIO 64 V+ 1MB EDO ESP 2MB MPEG SW DRIVE 1,44MB -TASTIERA PER WINDOWS 95 - MOUSE + TAPPETINO

CPU INTEL HD 1,2GB PENTIUM 100 1.190 PENTIUM 120 1.240 PENTIUM 133 1.340 PENTIUM 150 1.490 PENTIUM 166 1.690 1.940 **PENTIUM 200** PENTIUM PRO 180 2.190 PENTIUM PRO 200 2.390

HARD DISK 1,7GB	+ 50
HARD DISK 2,1GB	+ 100
HARD DISK 2.5GB	+ 200
HARD DISK 1,7GB HARD DISK 2,1GB HARD DISK 2.5GB HARD DISK 3.2GB	+ 250
HARD DISK 3.8GB	+ 350
ESPANSIONE RAM A 32MB	+ 150
E STANSIONE RAM A 64MB	+ 450
20 thirdr 20 two cot and	+ 100
ESP. CACHE MB A 512KB	+ 50
MB PRIDE FREEWAY II PLUS	+ 100
C DRIVE CD ROM 8X	+ 180
SOUND BLASTER 16 PnP	+ 120

intel

## TUTTI I PREZZI SONO X 1.000 ESCLUSA IVA 19%

M	- 14" ADI PROVISTA 1024x 0,28 DOT PITCH - MPRII	390
0	- 15" ADI MICROSCAN 4V 1280x0,28 DOT PITCH - DIGITALE	550
ă.	- 17" ADI MICROSCAN 5V + 1280x0,26 DOT PITCH - DIGITALE	990
T.	- 17" ADI MICROSCAN 17X+ 1280x0,26 DP - DIGITALE - GIREVOLE 90°	1 320
1	- 17" ADI DUO MULTIMEDIA 1280x0,28 DP - DIGITALE - MULTIMEDIALE	1.210
ļ	- 14" TRUST PRECISION VIEWER 1024x 0,28 - MPRII - DIGITALE	440
Ÿ	- 15" TRUST PRECISION VIEWER 1280x0,28 DOT PITCH - DIGITALE	650
K	- 17" TRUST PRECISION VIEWER 1280x0,28 DOT PITCH - DIGITALE	990
C	1-15" CPD-15SX 1024x 768x0,25 (60Hz) DIGITALE	690
3	-15" CPD-15SF2 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGIT- OSD	790
O	-17" CPD-17SF2 1280x1024x0,25 DIGITALE - OSD	1640
N	-17" CPD-17SE2 1600x1280x0,25 DIGITALE - OSD	1.790
V	-20"CPD-20SF2 1600x1280x0,30 DIGITALE - OSD	2.690
T	-20"GDM-20SE2 1600x1280x0,25 DIGITALE - OSD	3.890
	SON	- 17" ADI MICROSCAN 5V + 1280x0,26 DOT PITCH - DIGITALE - 17" ADI MICROSCAN 17X + 1280x0,26 DP - DIGITALE - GIREVOLE 90° - 17" ADI DUO MULTIMEDIA 1280x0,28 DP - DIGITALE - MULTIMEDIALE - 14" TRUST PRECISION VIEWER 1024x 0,28 - MPRII - DIGITALE - 15" TRUST PRECISION VIEWER 1280x0,28 DOT PITCH - DIGITALE - 15" TRUST PRECISION VIEWER 1280x0,28 DOT PITCH - DIGITALE - 15" CPD-15SX 1024x 768x0,25 (60Hz) DIGITALE - 15" CPD-15SF2 1280x1024x0,25 (60Hz) DIGIT- OSD - 17" CPD-17SF2 1280x1024x0,25 DIGITALE - OSD - 17" CPD-17SE2 1600x1280x0,25 DIGITALE - OSD - 20"CPD-20SF2 1600x1280x0,30 DIGITALE - OSD

## MAIN BOARDS PENTIUM / PENTIUM PRO

PENTIUM 75-200MHz CHIPSET INTEL TRITON II (430 VX) 256KB CACHE SYNC ESP 512KB PRIDE FREEWAY II PLUS CHIPSET INTEL TRITON II (430 HX) - 512KB CACHE ON BOARD 320 PRIDE "SECURITY" PENTIUM PRO 150/166/180/200 - INTEL 440FX (NATOMA) - PNP 640 INTEL TUCSON TC430HX - SCHEDA AUDIO ON BOARD - ATX FORM (INTEL BOXED) 340 INTEL YENUS VS440FX PENTIUM PRO - ATX FORM (ORIGINALE INTEL BOXED) 540

\$ 4MB/8MB 1 16MB/32MB 8MB EDO 16MB EDO M 32MB EDO DIMM 4/8	PENTIUM 120 PENTIUM 133 PENTIUM 150 PENTIUM 166 PENTIUM 200 PENTIUM PRO 180	25 37 51 73 95 87
DIMM 16M8	PENTIUM PRO 200	99

10 10 50 70 Ю

H 820MR GNANLAM	240
	340
RII,268 WD	360
0 1,668 WD	390
2,16B QUANTUM	440
Z.IOD SEMBNIE	470
12,5GB QUANTUM	490
3,2GB QUANTUM HARD DISK SCSI	590
MARD DISK SCSI	
Z,IGB QUANTUM SCS13	640
2,16B IBM ORION WIDE	590
ZIGB QUANTUM WIDE	920
1,3GB QUANTUM WIDE	1 490
GB MICROPOLIS AV	3.590
HARD DISK 2,5" IDE	
BIOMB QUANTUM EUROPA	390
GB TOSHIBA	490
	1 7 11

640

740

990

### CD ROM IDE / SGSI / PCMCIA GOLDSTAR GCD-R580B 8X [150 more -256KB CACHE] 180 SONY CDU 311 8K (160 most -128KB CACHE) 180 160 BTC BCD 8X (180 mass - 128KB CACHE) ACER CD 610A 10X (ISO me - 256KB CACHE) 220 WEARNES CDD 1020A 10X (150 ms 256KB CACHE) 240 PIONEER DR A10X IOX (110 mg-128KB CACHE) 270 PIONEER DR UIOX IOX SCSI ( c/s) 340 NEC CD-ROM SCSI ESTERNO 8X (110 ms) LETTORE CD-ROM PCMCIA 4X LETTORE CD-ROM PCMCIA 6X

16B LOSHIBA 490 1.35GB TOSHIBA 490 1,768 TOSHIBA 590 2,166B TOSHIBA

VIA CARLO PIRZIO BIROLI, 60 00043 CIAMPINO - ROMA 06/79LELE1-791.55.55 FAX 791.06.48



CONSEGNA GRATUITA A DOMICILIO COMPUTERS, MONITORS E ACCESSORI PER ROMA E PROVINCIA. CONSEGNA GRATUITA COMPUTERS E ACCESSORI IN TUTTA ITALIA TRAMITÉ CORRIERE ESPRESSO PER PAGAMENTO ANTICIPATO.





...E se vi propongo di cimentarvi in una corsa strenata a 200 km/h, cercando di distruggere più macchine avversarie possibile, senza pagare una lira?

hiunque sia stato presente all'ultima edizione della SMAU non può non sapere he casa sia la Matrax Mystiquel Ca hanno proposta in ogni salsa cossibile: au depliant, cortelloni nstaliata su potenti computer mentre faceva girare notissim giochi quali GP2 o Duke Nukem.... lutti ne parlavano e tutti ne parlano, sembrava la scheda video destinata a diventare un must nelle applicazioni videoludiche dei prossimi anni. E così, in men che non si dico sono uscito e me nel sono comproto una! Per chi ancora non lo sapesse la Mystique, come altre schede video dell'ultima generazione, ha a bordo questi tanto decantati chip per

ma ia casa più stupefacente di queste

· I erienc

miracolo che permett quando e si avvicina ad una parete di vederla stumato invece che vederlo ioppezzata di pinal grosi come cocomeri. Uno dei giochi più attesi dedicat appunto a questo tipe d chede è Destruction Derby 2, che nasce prima nella versione per Wystique, poi per iutte le altre (non 3D соптрива). Beh, finalmente

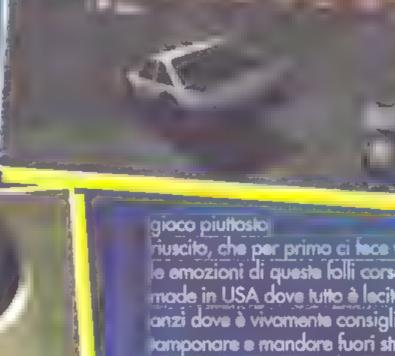
DD2 è noto e, noi di K ve ka presentiamo in onteprima; primi

Fractice

assoluti (come sempre) ad avere tra e mani una copia di questo gioco Eccomi qua dunque, le luci spente le casse regolate al massimo dell volume, il bicchiere ricolmo di ghiaccio con la mia bibita preferita

Ancora vivo nella memoria i

000.



riuscito, che per primo ci tece vivere le emozioni di queste folli corse made in USA dove tutto è lecito. anzi dove è vivamente consigliato amponare e mandare fuori strada gli avversari. Per intenderci sono ovoli, con macchine spartonissime e scassatissime dove lo spettacolo maggiore viene fornito dagli incidenti, il primo Destruction Derby ricordo che usci circa un anno la e

ricordo che mi colpi la fluidità del motore grafico, il quale permetteva a quel gioco piuttosto aurato nel dettaglio e nella grafica di girare decentemente sul mio ormai defunto DX2 66 (pace all'anima suo), sul pretese, ma soprattutto l'enorme mole di grafica di DD2, lo rendono sicuromente proibitivo a quei tipi di computer; anzi, per gestire al meglio l'imponente mole di dati, ottre che di un processore veloce, ha bisogno di una di quelle schede si

# BENE, UN SORSO ALLA BIBITINA E VIAIL

dioco installerà sul disco fisso 20 Mb e, come molti altri, ormali richiede Windows 95. Dopo una breve ma carina presentazione accoci alla schermata principale, dove è possibile scegliere tra diverse apzioni, quali il tipo di corsa, il

così via. Cominciamo con il tipo di corsa e le possibilità sono: Wreckin racing, Stock car racing e Destruction Derby. La prima è una corsa dove in un numero prefissato ti giri bisagna accumulare più punti possibile tamponando e cappottando gli altri concorrenti, in questo caso non posso non iconoscere che affiancare un avversario e spintonario tino a farial iscire di strada è una goduria ienza precedenti, La seconda invecii i una corsa in stile un po più radizionale, dove bisogna cercare di piazzarsi meglio possibile enendo però ben presente che le impoliche scorrettezze sopracitate estano caldamente consigliatu er finise poi il Destruction Derby, dove all'apice del delirio vi troverete in un'arena con altre auto, a lottare come ai tempi degli annchi romani,





rolla a colpi di colono e parautti: in ognuna delle modalità sopra descritte si potrà scegliere sa

Tre profica o se correre o

Le opzioni disponibili sono ancora molte e comprendono il tipo di macchina; il percorso su cui forsi male e la musica da ascoltare



durante il gioco.

Le auto tra cui poter
scegliere sono
solamente tre e variano
per caratteristiche di
velocità, accelerazione
e tenuta di strada.
Per quanto riguarda
invece le musiche le
case sono ben diverse
intatti nel CD sono
inserite la beliezza di
19 tracce musicali.

per un totale di oltre 60 minuti di musica assolutamente in tema hard rock (preferivate la Pausini ?). Anche se come me non siete amanti di quel genere di musica avrete modo di apprezzono, in quanto si sposa alla perfezione con i rimi frenetici di questo gioco. Vabbe, diciamo che abbiamo scelto lutto e che partiamo.

# MA CHI TI HA DAYO

La prima sensazione che si proval non appena appare la prima schermata è la siupore; passa infatti affermare senza timore di esserui umentito che una veste grafica così bella e così curata nel dettaglio si è <u>vista molto raramente. E anche se si</u> 🗎 già vista; di sicuro non la si 🕪 vista girare a questa velocità; infatti grazie alla scheda 3D il gioco fila <u>via senza il minimo rallentamento </u> lad una risoluzione decisamentel degna di nota. E' vero nel mio casa che il gioco è stato provato su un Pentium 166 con 32 Mb, ma gran parte del merito della fluidità con cui gira è senz'altro della scheda ivideo che alleggerisce non poco il carico di lavoro della CPU Partiamo e di rendiamo subito conto che il controllo della vettura non il lmoito semplice; infatti anche se all Iroviamo nel banalissimo circuito ovale è molto facile sbagtiare traiettoria e finire fuori. Le curve qui vanno impostate al contrario di come si impostano normalmente: ovvero dall'interno versa l'esterno. altrimenti finirete regolarmente contre qualche balaustra.







Cominciamo
quindi ad
apprezzare i
divertimento
ale si prova a
ipezzare la
ossa ad un
avversorio a
proprio
durante
i
ricidenti
rileviamo il
primo punto
negativo di

ovvero lo scorso realismo. Vi ricordate gli incidenti dei telefilm "CHiPs" con le macchine chi decollovano da ogni parte 🛊 Beh erano dei pivellini, queste decollano come degli (\* 104; E' vero che così i spettacolore, ma perde .... realismo: Molto belle comunque i... animazioni delle auto che si iballano e i pezzi di carrozzerio he ad agni "botta" volano via. Per continuare in terna di grafica bisogna ammettere che gli scenari the ci circondano sono ottimamente realizzati è curati nel dettaglio con pazienza certosina. Un'altra nota dolente arriva dal più punti di vista, è infatti possibile

latto che non è possibile selezionare selezionare solo il punto di vistali esterno e quello dall'interno dell'abitacolo, dave però si vedel come se fossimo a piedi in mezzo alka strada, non si vedono infatti né il cruscotto né l'interno dell'auto Quest'ultimo punto di vista anche se piuttosto insolito è decisamente più coinvolgente ed immersivo circuiti su cui rompersi le corno iono sette e, vanno dal banalissimo ovale al misto stretto di montagna dove il controllo dell'auto risultal piuttosto difficile. Tre di questi sette percorsi saranno selezionabili solo dopo aver fotto una buona dose di pratica sulle altre 4 piste, Insomma, anche se con delle stranezze el ecisamente gradevole e correre su

una di queste auto prendendosi a

portierate con gli altri concorrenti è imolto divertente.

i apprezzare da colora : quali

10 minuti a F1 GP2 non di giocano

le e vincono sempre... Qui credo che la musica combi, infati arrivare primi non è assolutamente facile visto che gli avvenari lenteranno di tutto per impedirveto.

non ai giocano

N discorso inerente all'hardware

re... Qui

richiesto è piuttosto delicato, in

quanto la versione e noi giunta è

quella che si dovrebbe trovare nella

confezione della Mistyque, senza

particolari specifiche richieste,

avviamente Mystique a parte!

I ó Mb di RAM e un CD-ROM 4x iliano quello che ci vuole per vederlo filare via liscio senza intoppii

in quell'angolino riservato ai grandi

hanno diretto ad entrarci in pachi!

AVI... AVI...DOVE HO GIA

litali, dave la spazia è paca ad

Alessandro Peretti



violeniemenie

E roprattutto alla luce del fatto che pur nan essendo un pollo assoluto in questo tipo di giochi, sono persino stato doppiato. Attenzione poi è non farvi donneggione

perché anche vo perché anche vo come gli altri concorrenti avete l'auto che dopo un tot. di incidenti dovrà passare dai bori per le riparazioni del caso appuri

BYE, BYE ...

Per concludere
Destruction
Derby è un
ottimo gioco, che
vi farà
dimenticam
duanto avete
diavuto spendere
descheda col
3D; l'incredibile
veste grafica e la
velocità con la
quale si muove
sul vostra

schermal

lo rendono un prodotto del collocare nella tascia più alta.



Genere: Simulatore di guid Casa: Psygnosis Sviluppatore: Interno

Per fracassare plù macchine di Peppino 'o

efective amorie si occorre un P120, 16 Mb di RAM e un CD-ROM 4x e naturalmente per questa prima versione la Matrox Mistyque.

	K		V		ŀ	5	)	
G		1			-	1	-	-
A QI	F	1	1	1	1	1		
FK	1	1				1		

RESSE	Minuth	Gloral	Settimane	Hest	Anei
<b>CURVA D'INTERES</b>	7	-	-		5 4
CURVA					3 2
	1			_	-





ECCEZIONALE! CONTINUA FINO AL 31/12/1996



Il nostro punto vendita offre un vasto assortimento di giochi per PC e le ultime novità in CD ROM. Siamo inoltre rivenditori autorizzati Oyster Computer, i nuovi portatili Notebook che, nonostante le dimensioni ridotte, hanno incorporati il lettore CD ROM, la scheda audio 16 BIT e il Touch- pad; sono inoltre collegabili ad un monitor esterno, ad una tastiera a dimensioni standard o a periferiche multimediali.

SAT GAMES IMPORTAZIONE E VENDITA VIDEOGIOCHI V.LE PASUBIO 6/8 MILANO (ZONA GARIBALDI) TEL.02/653869 E MAIL satgames@mbox.vol.it



questa recensiona una lista della spesa concludo il capitolo opzioni dicendo che

proticomente potete fare tutto quello che vi passa per la testa, compreso giocare con un foetapare i musici più naniaci vengono mostrati i giocatori che scenderanno in compo, con le coratteristiche e le statistiche della stagione in corso

II PUOT AVERE ANCHE

oltre alla grafica pazzesca (della quale parleremo dettagliatamente più avanti) è l'incredibile numero

di opzioni che di vengono offerte.

di formaggio coi buchi. Quello che colpisce di NHL 97,

SPORTS

videata principale si presenta

II PORSE UN FILMT

Finalmente Nt IL 97 appare sui la cuedo partir shala la vostre mandibole a restare







CON NOTIZIE IN TEMPO REALE, INFORMAZIONI
SU CONCERTI, TOUR E PESTIVAL, EDICOLA ELETTRONICA,
E CLASSIFICHE, VENDITE IN LINEA, LINK E ... VISITALO!

LANGUE 1220.

http://www.rockol.it

e-mail: rocko@rockol.i





Che pace qui in Svizzera e che calma, non si sente volare una m... VVVRRROOOOMMM!!!

numero, per cui mi riempia di orgoglio tesserne le loci. A din la verità prima ancomi di installan S2 sul mio P/166 ero un tantino timoroso; già, avevo paura di rimanerne deluso, visto che mi aspettavo molto da questo prodotto, ma sono estremament contento che ciò non si sici verificato

creamer 2 è sicuramente una

Ma andiamo con calma l'installazione del gioco richiede da 18 a 138 Mbyte di HD Portata a termine la copia di tutti file richiesti sul vostro disco fisso partirà automaticamente il setui nd calcule pointed anglism altre cose, una tra le quatira modalità video da adottare: 320 > 200 a 256 colori, 640 x 480 c 256 colori, 320 x 200 a 65000 <u>colori = 640 × 480 a 65000 coloril</u> (per quest'ultima modalità è richiesto un Pentium ad alte prestazioni, preferibilmente un

scuderio per ic quale correre (a) no ione quatro: Angeli, Candon Wasp e Zeus! A euesto punto nella videata principale, avrete i disposizione diverse opzioni Arcade, Championship Time Attack, Multiplayer (ebbene s ovete letto benelli, è Gome Settings, Nell'Arcade potreti effettuare una corsa singola su una

dei sei dircuiti di 52 (Inghil<del>lerra</del>) Ecitlo.

California.

TERREMO:

Esbu

DIFFICOLTA:

Facile

Astalto Bagnato

Fintendia, Svizzera e Colombia), stidando le altre scuderie allo scopo di prendere confidenza con la macchina e di impratichirvi sui difficili tracciati. All'inizia saronno disponibili solo le prime tre piste e altre si aggiungeranno portando a termine i vari campionati. Championship (Campionato, per chi non mastica inglese) è la parte



quattro percorsi che vi ritroverete ad affrontare in Screamer 2. INGHILTERRA (difficoltà: facile) Facile per modo di dire, il tracciato inglese sarà il primo a verificare le vostre doti di provetti guidatori. Il clima umido presente in questa zona rende l'asfalto molto sdrucciolevole, soprattutto in prossimità di curve e dossi, capace di trasformare una semplice sbandata

laterale in un

pericolosissimo

Eccovi elencati i primi

testacoda. Percorso con la nebbia è due volte più difficile, ma estremamente suggestivo.

 EGITTO (difficoltà : media) Uno dei miei preferiti (l'altro è quello svizzero che però non vi descrivo). Alterna zone ad alta velocità nel deserto, con tanto di Sfinge, Piramidi e una galleria scavata nella roccia, a zone lente in una cittadina egizia. È poi possibile ritrovarsi a percorrerio di notte e la visibilità ridotta potrà portare a compiere diversi errori anche i piloti più esperti.

oit difficile di Screamer Z ed ( composto da quattro girani, una più difficile dell'oltro. Nel primo dovrete affrontant puattro percorsi il qual diventeranno cinque nel secondo per poi cumentare à sei nei lerzo nel quarto (qui evrete d disposizione una Super Car gentilmente offenta dalla vostra icuderia). Per poter possare a girone successivo, bisogno ovviamente classificarsi primi a lermine di tutte le gare d disposizione: || Time Attack è la icelta ideale per chi vuchi intraprendere il dura commina del Campionato.

Si può correre contro il tempo di contro una vettura fantasmo; la quale non è altro che la registrazione del vostro uttisno giro, cercando di migliorarsi sempre di più e combiando de consentirebbero di far mangiare la polvere agli avvenire nel Compionato fourtroppo non sarà così facile)

Nel Multiplayer evrete a disposizione tre opzioni: il Combat Made (due giocatori sullo stesso computer, con schermo splittato crizzontalmente). Nelwork Game e Serial Link. Una grande idea, considerando anche il tutto che non occupa meanche 60 K; il quella di consultare breolay per poter esaminare in

vestra performance d porre vimedio ad



ogni singolo errore da voi commesso. Ventamo ara alla descrizione della para vera e

nel completore une, tre, cinque e dieci giri (dipende de quanti la que de la propieto di una determinata pieta di mocale profice con le piete stesse. Indicaprotività ese gli mandi che la consterizzazione di mandiadare di curato nel minimo dettaglio. Incidente più di una volta di ancione di capitate di cap

perchil
istaval
ammirando
im castello
direccata
posto in
prossimità di
una curva
inel tracciata
inglese
inoltre ogni

percoras la poirete percorreru
lecondo diverse situazioni. Mi
lepiego meglio: il potrete ritrovare
la percorrere la ghiosciate strode
linlandesi sotto una spessa coltre d
nebbid, oppure e dribblare: di
notte stingi e piramidi nel percorzo
legizio. Me non è solo per questa
che Screamer 2 ei va ad
leggiudicare (almeno secondo me)

aggiudicare (almeno secondo me)
il titolo di miglior simulazione di
rativ in circolazione. Il motivo che
mi ha portato a questa

offermazione è sostanzialmente il seguente: Screamer 2 è realistica come non la è nessun simulatore di questo general. Siete di quelli che non toccane mai il freno e tengono sempre schiacciato il pulsante dell'acceleratore? Beh, le vostru liancate avranno presto bisogno di una tinteggiata. Siete convinti di poter prendere una curva a gomito dall'interno e alla velocità di 150 Km/h? Spero per voi che abbiate attivato l'invulnerabilità della

# STRADA?

(difficolta: media) Credete

media) Credete che guidare per le vie di San Francisco sia

Francisco sia
semplice? Probabilmente
non avete mai provato a
percorrerle a 200 all'ora.
Ricco di dossi, curve
strette e zone non
asfaltate, il percorso
californiano è uno dei più
difficili. Osservate China
Town e il Golden Gate,
sono disegnati che è una
meraviglia! Fate
attenzione ai posti di
blocco.

FIFT AMOLA (difficoltà: media) Difficile, già. Soprattutto a causa del terreno; le lastre di ghiaccio presenti sulla strada hanno provocato milioni di vittime tra guidatori sprovveduti e, come se non bastasse, lo splendido panorama può creare molti problemi ai piloti più distratti. Inoltre può sopraggiungere la Morte Ghiacciata: una nebbia gelida che si forma in un istante e riduce dell'80% la visibilità.

SELEZIONE SINGUITO

CALIFORNIA

FFICULT









Se la dispettosa vuol sempre SERVEE proprio tutto, su videogames, tenerti testa, falle vedere SERVEE dischetti, cd-rom i giochi che anche tu, quando si interattivi, nes l'il negozi tratta di giocare, non scherzi! Portala disseminati in tutta Italia, per divertirsi, subito da Toy Service; troverete tutto, ma giocare e combattere senza mettersi K.O.

China | Maria 180 pt \$652574145 | Imparit 180 pt 162273555 | Institute | Maria 180 pt 16272700 | Institute | Insti

# DAR FORCES

Con questa seconda parte, concludiamo la soluzione di Dark Forces. Riteniamo di avervi dato una guida completa e avvincente di un gioco che, nonostante i vari Quake e Duke 3D, affascina ancora gli appassionati.



proseguite. Troverete due porte una a fianco dell'altra; dovrete prima entrare in









bombe) e premete il pulsante rosso per aprire la porta. Entrate attraverso la porta e saltando sotto una delle due catene che penzolano riotterrete il vostro equipaggiamento; tirate la leva per far sollevare la piattaforma e

quella protetta da due mine per impossessarvi della chiave rossa. Entrate quindi in quella a fianco e proseguite fino a trovare la porta gialla.

La relativa chiave, dovrete prenderla















# LEVEL 10, JABBA'S SHIP

DARK FORCES

Dopo un'accesa discussione con quell'ammasso viscido chiamato Jabba, verrete gettati in un'arena a combattere con un drago che dovrete abbattere a suon di pugni in faccia: solo alla sua morte si aprirà una porta e potrete uscire

Troverete ora una leva che,
muovendola, creerà una specie di scala
all'esterno della costruzione e vi
permetterà di trovare la chiave blu.
Tentate di eliminare tutti i mostri,
poi saltate verso il Ree Yees (lancia -



# TNT

calandovi nella fessura triangolare.
Perlustrate bene l'astronave di Jabba
per trovare la NAVA CARD.
Affrontate un nuovo drago gigante e
tirate la leva per far sollevare la
piattaforma: proseguite fino a quando
non vedete la vostra navicella

Saltate quindi dall'altra parte e troverete dietro ad una delle 4 porte JAN che vi sta aspettando.

# LEVEL 11, IMPERIAL CITY

Perlustrate questa enorme città fino a quando troverete una piattaforma che si muoverà non appena ci sarete saliti sopra. A





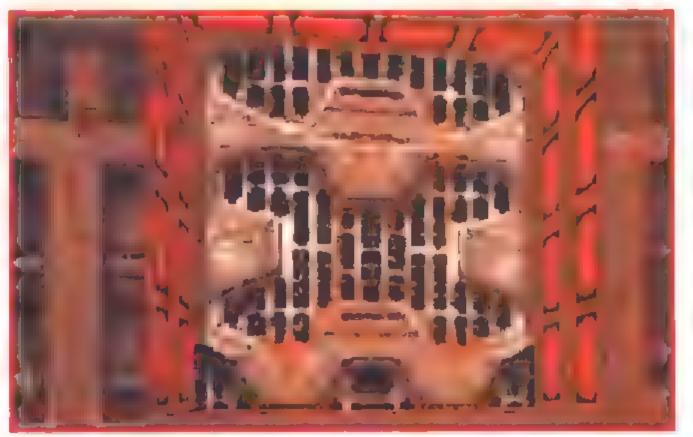




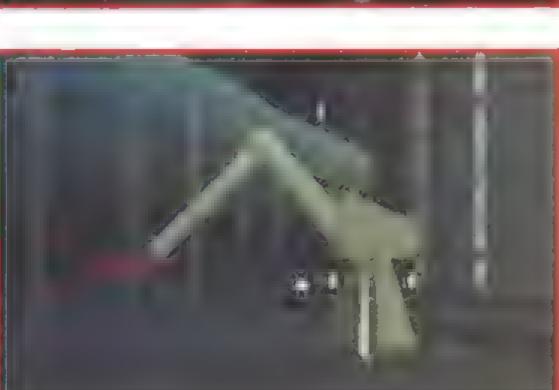
all'esterno.





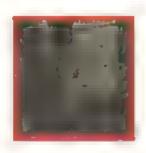


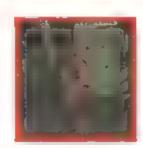




questo punto
cercate di
colpire un
centro rosso
per rifornire il
vostro
arsenale;
trovate quindi
degli scalini e
proseguite fino
all'esterno
dove troverete











## la chiave blu.

Saltate sull'altro versante e salite sulla piattaforma mobile; quando questa è giunta in basso completamente potete proseguire. Inizierà ora una dura battaglia ed alla fine dovrete entrare nell'unica porticina che trovate al centro del complesso. Giunti al piano superiore cercate due porte affiancate ed entrate in quella di SX dove aprirete con una leva una griglia e con

l'altra dovrete far scorrere il piano il più





possibile vicino alla griglia stessa. Saltateci dentro e proseguite per trovare la chiave rossa. Entrate nella porticina davanti a voi e proseguite fino all'esterno. Dirigetevi a SX verso l'unica (per il momento) entrata possibile, eliminate il cyborg e tirate la leva : si sarà ora aperta



una nuova porta. Vi ritroverete in un locale con una enorme mappa. Proprio grazie a questa ultima dovrete cercare di







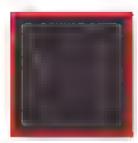
creare un percorso che vi permetterà di arrivare al nucleo dell'esagono. Premete i 3 pannelli quindi sugli altri 2: potrere ora inserire la NAVA CARD e prendete dopo qualche secondo il DATA TAPE. Dovrete tornare al punto di partenza, ma prima dovrete eliminare il Boba Fett che impedisce alla vostra

navicella di atterrare.

3) che per il momento non vi potrà servire e continuate oltrepassando (per ora) due portoni scorrevoli per entrare in una porticina a DX nella "sala di ricreazione" per accaparrarvi la chiave blu.

Tornate ai due portoni scorrevoli, salite le scale e premete il pannello rosso per far muovere il ponte mobile. Scendete in basso e premete l'altro pannello rosso. Non appena avrete premuto il pannello dovrete correre più veloci del vento, salire le scale e saltare sopra al ponte in movimento. Giunti alla prima "fermata", premete il pannello rosso e poi tornate subito sul ponte per proseguire il viaggio. Alla terza fermata

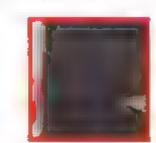






dovrete superare l'entrata e proseguire fino al ritrovamento di un pannello con una leva che dovrete abbassare. A questo punto ritornate al (rif. 3) e

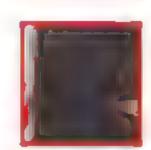
proseguite fino a trovare la chiave gialla, quindi la relativa porta, dietro la quale dovrete abbassare una leva per concludere questo livello.





Avrete notato che il luogo di questa missione è sempre quello di prima, ma ovviamente avrete un obiettivo diverso. Uscite quindi dalla porta (attenzione alla mina) andando a DX e scendendo le scale. Proseguite per un bel pezzo fino a quando non trovate una serie di colonne sulle quali dovrete salire utilizzando una











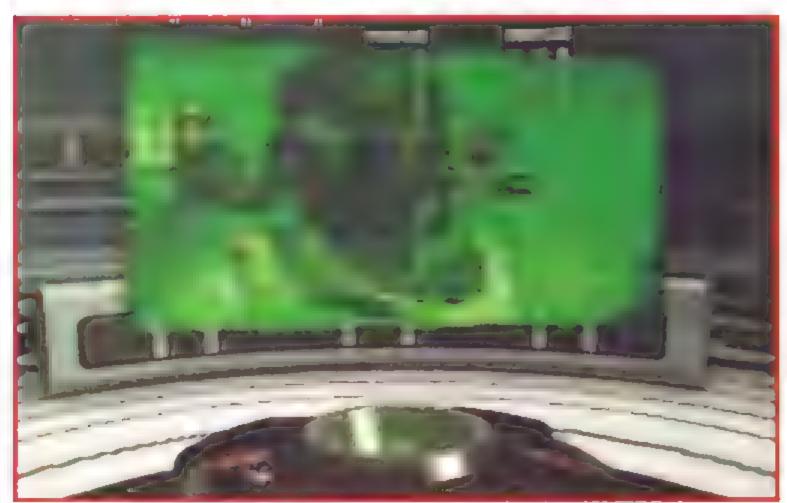






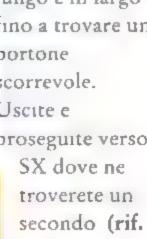






# LEVEL 12, FUEL STATION

Iniziamo questo nuovo livello perlustrando in lungo e in largo fino a trovare un portone scorrevole. Uscite e proseguite verso SX dove ne





alla vostra DX. Saltate da una colonna all'altra fino ad un portone.

A questo punto armatevi fino ai denti e preparatevi ad affrontare 3 Boba Fett. Se siete usciti indenni (o quasi) da questo tremendo scontro non dovrete fare altro che premere i pannelli per far muovere il cargo esterno nel quale dovrete infilarvi per poter raggiungere finalmente "THE ARC HAMMER", dove si svolgerà l'ultimo e

definitivo scontro.









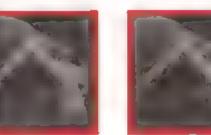


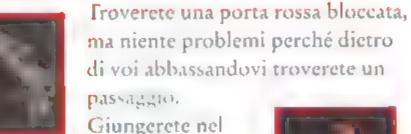
uno che vi consentirà di passare la porta. Proseguite, salite le scale e premete la mano per salire ulteriormente. Saltate su una prima piattaforma, quindi verso il pannello rosso (che dovrete premere) a DX. Rifate lo stesso percorso, ma questa volta continuate a saltare.





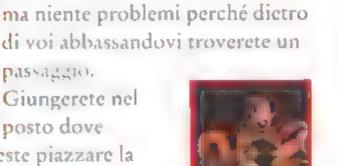






Giungerete nel posto dove dovreste piazzare la bomba ma un muro ve lo impedisce Osservando uno dei quattro "simil pistoni" che vanno su e giu noterete un centro rosso che dovrete colpire: potete ora piazzare la prima carica.

Tornate indietro e

















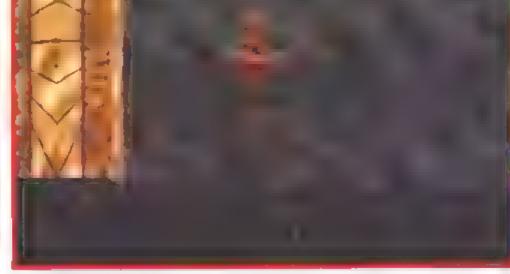
A DX premete il pannello rosso che apre il portone alla vostra **SX (ATTENZIONE!** siate cauti perché se doveste cadere dovrete affrontare 2 cyborg e un Boba Fett contemporaneamente o quasi) Dopo il volo dovrete comunque affrontarne

## **LEVEL 14, THE ARC HAMMER**

Al primo bivio che incontrerete prendete a SX (attenzione alla saldatrice QS100) e premete la leva. Tornate sui vostri passi e prendete l'elevatore che prima vi aveva fatto scendere. Su questo livello troverete a DX una sporgenza che vi permetterà di proseguire fino a quando non troverete un cyborg che dovrete "sbullonare" per continuare.







# TNT

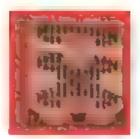


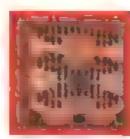
scoprirete che la porta rossa si è aperta e continuate fino a quando non trovate anche il posto per la seconda carica.

Continuate a scendere con l'ascensore, quindi salite sul nastro rimanendo abbassati. Riprendetelo nuovamente e colpite il centro rosso per aprire la porta in fondo al nastro : troverete ora un nastro che parte dal muro. Saliteci e andate a DX al primo bivio, quindi saltate e prendete a SX, saltate 2 volte e poi abbassatevi,

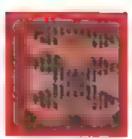
e al bivio prendete a DX.

Qui dovrete premere cinque centri rossi in modo da far combaciare la fessura in alto alle vostre spalle. Per fare questo utilizzate la seguente sequenza: 40,10,4 O, 30,50 4 volte sul primo; I volta sul

















quindi andate a SX stando sempre accosciati.

Continuate e premete il pannello per interrompere il nastro. Tornate un po' indietro e scendete verso il basso

secondo;

4 volte sul terzo:

3 volte sul quarto;

5 volte sul quinto. Tornate indietro e









salite sulla piattaforma per poter piazzare la terza e ultima bomba Prendete l'ascensore e dirigetevi a prendere una navicella nemica per poter fuggire.

Aprite tutti gli hangar fino a quando non se ne aprirà uno con una colonna nel mezzo.

Dovrete a quel punto entrare e premere sul pannello per dare inizio alla BATTAGLIA FINALE con un Robot armato fino ai denti che non vi darà pace.

Alla sua morte si aprirà l'ultimo hangar che contiene l'unica navetta disponibile per poter lasciare THI ARC HAMMER e per terminare questa stupenda avventura.

Dennis Caldarini



BAACE

IA BERCHET, 2 - MILANO-TEL 02/8881 FAX 02/8881-2214 UNIT O'F BM S ENTERTAIM MEMI

(INTERACTIVE

# Per chi ha passato

Per chi ha passato
notti insonni a cercare
di uscire dagli angusti livelli
di Crusader, il vostro "Pitone"
preferito è pronto ad indicare
la giusta via dei primi cinque
livelli di questo grandioso
gioco della Origin!

Benché gli scenari, i nemici, gli scopi e le armi delle missioni siano i più disparati, è bene tenere a mente alcuni consigli fondamentali validi SEMPRE. Da premettere che ogni indicazione di movimento è riferita alla posizione del Crusader sullo schermo e cioè alla SUA destra o alla SUA sinistra e non a quelle del giocatore. Innanzitutto sappiate che alcune porte o ascensori o dispositivi meccanici ed elettronici spesso non funzionano se ci sono gli allarmi attivati. Quindi sparate sempre PRIMA alle telecamere a muro perché, oltre ad invalidare i suddetti dispositivi, richiamano sovente altri nemici e, a volte, attivano mitragliatrici nascoste ed altre diavolerie del genere. Gli allarmi si attivano anche quando passate davanti a delle cellule fotoelettriche attaccate at muri che sono insidiose e difficili da individuare; lo stesso avviene se cercate di aprire una porta che richiede una k-card senza la medesima oppure non conoscendo la combinazione di una cassaforte. Statevi accuort' anche alle pulsantiere che non hanno nessuna porta nelle vicinanze: servono solo ad attivare gli allarmi. I muri che presentano delle circuitazioni molto spesso emanano scariche elettriche; uguale attenzione va prestata ai bidoni col simbolo di radioattività che sono posizionati trasversalmente:

qualche furbone sovente si diverte a farli rotolare con le immaginabili conseguenze. Gli stessi ci possono tornare utili quando fungono da copertura a qualche nemico un pato di colpi ben assestati e... BOOM!

Questo non vi permetterà però di derubare il cadavere dei malcapitati investiti dall'esplosione: stessa cosa dicasi per i soldati che uccidiamo con armi come lanciarazzi, lanciagranate esplosive e fucile a protoni (queste armi li disintegrano o bruciano portandosi dietro i loro averi). Capita che dei campi elettrici generati da fotocellule (quelle linee ad alta tensione che ci indeboliscono ma non ci ammazzano, per intenderci) siano



posizionate ad un'altezza tale da poter essere saltate o, molto probabilmente, evitate rotolandoci sotto (Canc/PagDown); se poi, dopo ore passate in un livello non riuscite a trovare l'interruttore del campo elettrico, val bene la pena di sacrificare un po' della nostra energia ed attraversare le linee.

## **MISSIONE 1**

Appena usciti dal teletrasporto, andate in fondo alla stanza e subito a destra. Alla fine del corridoio che state percorrendo, aprite la porta con la leva alla sua sinistra, salite sull'ascensore e percorrete la passerella AL

CENTRO, in quanto sui due lati le mattonelle sono cedevoli. Rientrando nel complesso, proseguite attraverso la porta di fronte a voi; nel corridoio troverete un terminale che vi fornirà il codice per aprire la porta successiva (120). Proseguite dritto e a destra, prendete l'ascensore e scendete: di fronte a voi una manovella chiuderà l'emissione di gas che vi sbarra la strada. Aprite la porta con la leva alla sua destra ed entrerete in una stanza dove troverete di fronte a voi due leve; entrate nella porta che si apre abbassando quella di destra e proseguite

fino ad arrivare nella stanza con un droide (che potete pilotare con il terminale adiacente). Entrate a destra nella stanza dei computer e dirigetevi al terminale in alto a sinistra; interrogandolo scoprirete il numero di codice (915) per aprire la cassaforte di fianco a voi. Qui

trovate la k-card blu. Tornate dove c'erano le due leve ed abbassate quella di sinistra, disattivando così il campo elettrico alla vostra destra. Il secondo campo elettrico lo disattivate con la k-card appena trovata; passate attraverso la stanza e salite sulla passerella. Sparate alle ventole prima di passare, o la corrente vi spingerà nel baratro; proseguite e, per spegnere la fiamma che vi sbarra la strada, andate a destra e girate la manovella. Superato l'ostacolo, rientrate nel complesso edilizio, nella stanza dei generatori, e salite sull'ascensore a sinistra; sul tavolo in fondo troverete una k-card.



fianco ad esso attiva e disattiva la barriera elettrica all'uscita dell'ascensore adiacente che potete comandare con la colonnina di controllo. Usate la kcard appena troyata ed entrate in una stanza dove un soldato

colonnina di controllo.
Usate la kcard appena trovata ed entrate in una stanza dove un soldato

Scendete e prendete l'ascensore a destra ed usate la k-card appena trovata. Attivate la leva alla vostra sinistra ed eliminate le linee elettriche con la colonnina. Il terminale a destra vi fornisce il codice (669) per aprire la porta nella stanza precedente: qui disattivate

Digitate JASSICA per abilitare le cheat, ma digitatelo velocemente, altrimenti non otterrete l'abilitazione.

Con CTRL F10
diverrete immortali (non
disponibile
durante il teletrasporto), e
F10 per ricaricare energia
e armi.



rimbalzo per i raggi blu: con lo spazio guadagnato sarà più facile passare (occhio alla fotocellula nascosta!). La leva successiva abbassa il campo energetico dell'ascensore e la k-card lo apre. Arriviamo al terzo piano: non vi ingannate, la mitragliatrice a muro NON E' fuori uso come dice il cartello! Vai a sinistra fino alla porta, prendi l'ascensore in fondo a sinistra (non dritti dove c'è la porta dell'ascensore col numero 3): sul terminale c'è una k-card. La leva a sinistra del terminale spegne il campo elettrico di fronte alla serratura della k-card. Usata quest'ultima si apre una piccola porta in basso: scendete ed entrate. Al passaggio si alzerà un muro d'energia alle vostre spalle che riaprirete con la colonnina sotto la mitragliatrice a muro a destra. Usando il videoterminale a destra. noterete che si apre la porta di accesso all'ascensore col numero 3 visto nella stanza precedente (se volete potete usare l'altro videoterminale per comandare il thrasher cannon del quarto piano e fare piazza pulita). Salite così al quarto piano dove c'è il cannone, in fondo a destra eliminate il muro elettrico con la pulsantiera ed i pannelli del pavimento con la colonnina a destra; sempre a destra fate saltare la fotocellula ed uccidete la guardia di fronte al campo magnetico che eliminerete

con la k-card che il soldato ha addosso.
Andate a sinistra ed entrate nel thermal coupler, usate il det-pack che vi è stato consegnato all'inizio e godetevi le esplosioni in attesa del contatto video.
Ora correte per il corridoio dal quale siete venuti ed andate a sinistra: la leva più grossa abbassa l'ascensore; salitevi sopra ed arrivate nella stanza delle fotocellule e

porta nella stanza precedente; qui disattivate il campo elettrico con una delle due leve. Proseguite fino ad arrivare alla porta che vi conduce alla passerella esterna; attivate il ponte elettrico a destra ed attraversatelo (di fronte a voi la passerella è cedevole) per arrivare alla colonnina che spegnerà le linee elettriche. Rientrati nel complesso (dove campeggia il numero 1), dirigetevi a destra dove incontrerete il vostro contatto che vi fornirà la chiave per accedere al terzo livello. Attenti ora: proseguite DRITTI, ossia verso l'alto (non a sinistra dove c'è il teletrasporto), salite sul ponticello e disattivate le linee elettriche con la colonnina, entrate a destra e proseguite dritto: il campo elettrico di fronte alla porta dell'ascensore si spegne con l'interruttore a destra e la porta con la k-card. Salite al secondo piano: sparando alla fotocellula in fondo, disattiverete i pannelli elettrificati sul pavimento; stessa cosa farete con l'altra fotocellula per le fiamme. La porta a sinistra dà su un corridoio con delle tubature forate dalle quali, quando cercherete di passare, usciranno delle fiamme: per evitare ciò è sufficiente girare le manopole a destra e a sinistra prima di ogni tubatura. La leva a destra attiva il ponte elettrico (occhio alle ventole) che conduce in una stanza con dei cannoni a muro ed una grata: per evitare di cadere di sotto, aggiratela. Salite con l'ascensore che vi porta vicino ad un terminale dove troverete una k-card: la leva di

con sé la kcard per eliminare la barriera elettrica di fronte alla porta. Nel corridoio successivo, la k card si trova su uno scaffale a destra; sempre a destra, la leva abbassa i muri che fungono da







del cannone. Rotolate sotto le fotocellule a sinistra ed attivate la leva: questa aprirà un'altra porta dove c'è un'altra leva ed un terminale. Entrati, consultate quest'ultimo che dà un codice (567) e la leva disattiva una linea elettrica. Per disattivarne altre due, usate la leva in alto a destra. Dritti fino alla porta da aprire col codice appena trovato e sparati dentro al teleport per finire la missione.

## MISSIONE 2

Appena teleportati vi troverete chiusi da un campo elettrico: disattivatelo sparando all'occhio elettronico sul muro a destra (sotto la scritta ALERT); col terminale a sinistra aprite la porta e con quello a destra disattivate l'allarme. La colonnina dietro il separe elimina l'elettricità sul pavimento; percorrete il corridoio e col terminale a metà di questo aprite le porte; quello in fondo al corridoio

spegne la barriera a sinistra. La prima porta a sinistra accede ad una stanza dove c'è una k-card che dovete usare sulla porta con k-code arancione nella stanza con la colonnina al centro: questa serve a disattivare l'energia di fronte alla porta col k-code rosso, nella quale entrerete dopo. Ora entrate nella mensa e prendete la k-card rossa. Tornate alla colonnina ed entrate nella porta di cui prima; proseguite senza attivare la leva (occhio alla fotocellula!) ed entrate in

mensa dove, a destra, troverete un'altra k-card. Ritornate nel corridoio ed

entrate nella porta con il k-code verde. Evitando le mine. rotolate sotto i raggi altı e saltate sopra quelli bassi; entrati nella porta a smistra prima del teletransportpad, usate il videoterminale per aprire la porta dalla

parte opposta; entrati qui, usate il terminale per disattivare la prima parte del circuito laser; col videoterminale eliminate la barriera nella stanza precedente; tornate li e sparate al girello in modo che colpisca di rimbalzo la fotocellula: questa disattiverà la seconda parte del circuito e vi lascerà passare (se volete tornare indietro, ricordatevi di saltare le cellule del pavimento, pena il sorgere di un muro elettromagnetico). Siete in una stanza con un'altra più piccola al centro (chiusa). Girateei attorno dal lato sinistro (alla vostra sinistra noterete un muro elettrico che sbarra una porta) facendo tre quarti di giro fino ad arrivare in un corridoio: si apriranno molte porte da entrambi i lati, ma è nella prima a destra che dovrete entrare per disattivare l'energia che sbarra la porta che avete notato prima con un videoterminale. Entrati qui, sul tavolo a destra vi aspetta una k-card. Tornati

card sulla porta sbarrata, accedete ad un magazzino dove dovete fare attenzione ai barili che rotolano su di voi da sinistra. In fondo, una stanza custodita da un droide cela un videoterminale (a cui accedete tramite la pulsantiera all'entrata): questo vi dà l'accesso alla stanza quadrata che avete aggirato prima: entrati qui, usate il teletransport. Arrivate in una stanza con dei piastrellom sopraelevati: saltate su quella centrale che provocherà l'innalzamento di quella davanti a voi, alla vostra destra; schiacciando quella, si alzerà quella opposta, a sinistra dietro di voi. Pestata quest'ultima, quella di fronte a voi si prepar i ad essere schiacciata: questa spegnerà il campo elettrico ed aprirà la porta per pochissimo tempo: lesti a saltare oltre, quindi! La mattonella a sinistra disattiva il laser; di fronte a voi uno spazio aperto cela delle mattonelle elettriticate, identificabili per il profilo leggermente più marcato delle altre. Proseguite verso le casse stivate facendo attenzione al lanciarazzi a muro che queste nascondono. NON usate il teleport ed esaminate il terminale a destra. Tornate indietro ed entrate nella porta a destra prima chiusa. Proseguite fino alla fine del corridoio dove un teleport protetto vi verrà aperto dopo un breve filmato. Una volta attivato il teleport, vi trovate in un inferno di laser e mattonelle elettriche: niente panico, saltate quelle alla vostra destra fino a raggiungere la k-card. In fondo a sinistra un terminale vi svela il codice per entrare nel laboratorio del Dott. Hoffmann (460); usate Pascensore ed andate a destra; quando sono disattivi i laser, passate. Usate la k-card ed entrate dove sono rinchiusi i prigionieri; dopo il video andate in

nello stanzone andate a sinistra ed usate la k

fondo al corridoio ed usate il codice che avete scoperto sul terminale. Dopo il video, andate a destra nel laboratorio: la pulsantiera elimina la barriera; in fondo a sinistra un'altra pulsantiera libera il prigioniero che, dopo il video, userà il teletrasporto (e voi pure) per tornare alla base e terminare la missione.

# **MISSIONE 3**

Saltate le mattonelle alla vostra destra; dalla parte opposta, vicino ad un occhio a muro che vi spara, una pulsantiera apre una porta: entrate ed andate dritti. Andate ora a destra



TNT

attiva il raggio blu, alza il primo dispositivo

di rimbalzo con la pulsantiera: appena il

raggio fa il primo rimbalzo verso sinistra,

abbassate subito il dispositivo; questo fa sì

sulla fotocellula. Si disattiveranno così le

che se ne alzi un altro che proietterà il raggio

prime linee elettriche: passate e dirigetevi alla

colonnina che disattiverà il muro d'energia.

Passate oltre e dirigetevi a sinistra: qui alzate

all'estremità a sinistra dello schermo: questo

fa sì che la porta in basso a destra si apra e si

camminate sulla passerella e andate a sinistra

Attraversata questa, scendete e dirigetevi a

sinistra, passate sotto il ponticello e, oltre il

tapis roulant a sinistra, trovate una k-card.

Ora dritti fino alla stanza con i quattro

ed abbassate i mun in modo che il raggio

d'energia blu rimanga intrappolato

chiuda di continuo. Entrate ed usate

dove la pulsantiera apre una porta.

l'ascensore per salire: qui, dopo il video,

facendo attenzione alle mine, sparate alla fotocellula ed eliminate l'elettricità per impadronirvi della k-card arancione. Tornate da dove siete entrati ed usate la prima k-card

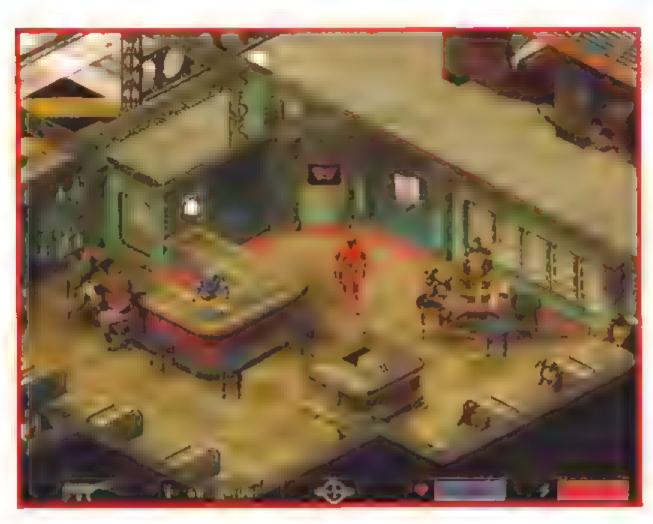
sulle impalcature di sinistra, sparate alla cellula del muro opposto per far arrivare a voi il pod, saliteci sopra ed arriverete dalla parte opposta: qui prendete la k-card e accendete la

> pulsantiera. Scendete ed attivate il ponte elettrico con l'altra pulsantiera. Risalite, sparate alla ventola. attraversate il ponte ed entrate a destra; prendete la kcard arancione alla sinistra della sala, usate il videoterminale per aprire la porta che vi viene mostrata. Tornate sul

ponte, raggiungete il luogo appena aperto ed impossessatevi dell'altra k-card. Usate ancora il pad per tornare sulla passerella, riattraversate il ponte ed usate le due k-card nelle apposite fessure; scendete al piano terra, prendete l'ascensore al centro che vi deposita alla porta appena aperta. Una grossa pedana scura funge da ascensore che vi porta al secondo livello; dirigetevi a sinistra dello schermo, sui gradini rossi, percorrete il

corridoio e, a sinistra, troverete una kcard. La prima delle quattro pulsantiere (a destra) apre il muro d'energia che vedete; le altre alternano l'elettricità dei pannelli sul pavimento. Passate tra i generatori ed ımpadronitevi della k-card: tornate al piano mobile e salite a destra. Usate

l'ascensore e, una volta arrivati, camminate sulla destra per evitare le mine, girate a destra ed attivate la leva di fronte al ricaricatore d'energia. Proseguite fino alla colonnina che mattonella della passerella in quanto è cedevole, andate sull'ascensore a sinistra, salite, a sinistra, dritti e attivate la pulsantiera per aprire la porta. Andando



che aprirà una porta sopraelevata. Ora a

destra, in fondo al corridoio ancora a destra
dove una porta singola è custodita da una
guardia: uccisa questa ed entrati, in fondo
dovreste scorgere la k-card rossa; l'unico
ostacolo è l'elettricità sul pavimento,
superabile spegnendola con la pulsantiera a
sinistra. Esci, vai a sinistra e poi ancora a
sinistra; l'energia sulla porta si toglie con la
pulsantiera ed attraversata questa si giunge al
corridoio di prima che vi riporta al punto di
partenza dove usate la seconda k-card che
abbassa l'ascensore. Saliti e passata la porta,
tutta a destra fino ad un bivio dove un
Thermatron è tenuto in gabbia: andate alla
sua destra, attraversate i tappeti mobili ed

ponte, ra
imposse
il pad pe
riattrave
nelle app
prendete
scura fut
secondo
schermo
corridoi
sinistra,
troveret
card. La
delle qu
pulsanti

partenza dove usate la seconda k-card che abbassa l'ascensore. Saliti e passata la porta, Thermatron è tenuto in gabbia: andate alla sua destra, attraversate i tappeti mobili ed attivate la linea di produzione con il terminale. Riattraversate i tappeti, andate a destra (dove c'è la ventola) e sporgetevi dal parapetto: quando il pad si ferma di fronte a voi, saltateci sopra, aspettate che arrivi alla scrivania di destra dove vi impossesserete della k-card rossa. Saltate giù e con la pulsantiera togliete il laser alla porta opposta a quella dalla quale siete saltati sul pod. Correte verso il tapis roulant, scavalcatelo ed usate la leva sotto le tre fotocellule per fermare la linea di produzione quando un pacco è di fronte all'ascensore. Sparate alla cellula centrale per fermare l'ascensore a

metà, saltate sul tapis roulant, poi sulla cassa e

poi sull'ascensore. Entrate ed attivate la

risanamento. Usciti dall'ospedale, andate

pulsantiera vicino alla centralina di







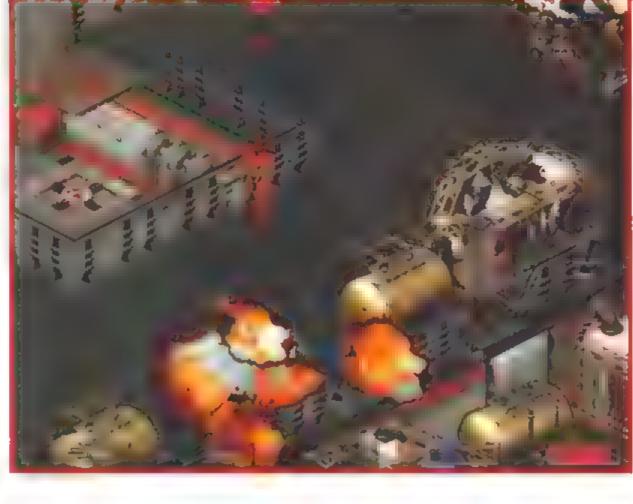
dritti e poi a destra trovate una k-eard: ora tornate alla "piscina" d'acido. Per raggiungere la k-card in cima ai tapis roulant, potete saltare sui suddetti oppure salire sul pad e farvi comodamente trasportare. Tornati al pian terreno, andate dritti e poi a sinistra, usate il nastro trasportatore, prendete l'ascensore a sinistra, salite dove ci sono i terminali e scoprite il codice d'entrata per il PHIR (155). Usate la k-card sulla porta sbarrata, entrate e andate a sinistra; a sinistra del teleport c'è una pulsantiera che apre una porta che a sua volta vi fa accedere ad una pulsantiera a codice dove immetterete il suddetto appena scoperto. Proseguite fino al PHIR, downloadate il tutto, tornate al teleport e buona quarta missione!

## **MISSIONE 4**

Dritti verso le linee giallo/nere. Prima di questa, saltate o calpesterete una mattonella che attiveià dei laser a muro (che comunque sono evitabili rotolandoci sotto). La leva a sinistra apre una porta: proseguite fino in fondo vicino al teletrasporto dove una leva abbassa le linee elettriche sul parapetto. Saltate giù e abbassate la leva; attraversate la più grande delle porte appena aperte, andate dritti e a sinistra (occhio alla cellula che attiva la fiamma dal pavimento). Abbassate la leva a destra, proseguite in fondo e a sinistra dove una leva apre la porta per risalire. La prima manovella a destra chiude il gas e libera il passaggio: entrate ed attivate la linea di produzione con la leva, spegnete il gas sul

tapis roulant con la manovella e salitevi sopra; fatevi trasportare fino alla fine e impadronitevi della k-card. La leva alla vostra destra inverte il senso del tapis roulant mentre la manovella richiude il gas Fate il tragitto nel senso inverso, saltate giù ed usate la k card rossa per

aprire la porta sulle scale dove salirete, andrete in fondo a sinistra e azionerete la leva che aprirà la porta di fronte a quella che avete aperto per prima. Proseguite fino ad arrivare ad una strettoia dove passerete, prenderete la k-card rossa e sarete contattati via video Subito dopo si abbasserà il muro d'energia che vi permette di avanzare stando però sulla destra per evitare che si azionino i laser (nel caso, usate l'ultima k-card trovata per disattivarli). Dritto di fronte a voi un terminale spegnerà i laser che impediscono l'accesso all'ascensore. Con la leva fate salire quest'ultimo, usatelo per scendere e proseguite dritti; poi a sinistra sul tapis roulant e vi troverete di fronte una leva che



destra e prendete la prima porta a destra dove utilizzerete l'ascensore. La leva a sinistra apre la porta che vi conduce ad una passerella; il passaggio potrebbe venire bloccato da dei laser azionati da una mattonella schiacciata da uno dei soldati che camminano oltre la porta: se ciò avvenisse, sparate sulla fotocellula a sinistra per spegnere il tutto. Camminate sulla passerella ed eliminate i laser con la prima leva utile a sinistra. La fotocellula dalla parte opposta del baratro aziona un ponte elettrico che vi permette di passare oltre ed entrare azionando la prima leva di sinistra. La pulsantiera elimina la barriera e vi permette di raggiungere la k-card. La leva in fondo a destra aziona invece un ponte elettrico che, percorso, porta ad una pulsantiera a destra ed una leva a sinistra: usate la pulsantiera, NON la leva! Entrate e raccogliete la k-card blu in fondo alla stanza; la leva a destra aziona il proseguimento del ponte: entrate nella seconda porta dove vi attende l'ascensore marcato dal numero 1. Scesi al secondo livello, salite con l'ascensore e spegnete il laser con la colonnina. Riscendete e proseguite fino alla porta; da qui a sinistra. dritto e a destra dove il terminale fornisce un codice (585). Tornate indietro fino allo stanzone, usate il codice e proseguite dritto. Imboccate la porta e al teleport andate a smistra tre volte (inversione a U); il soldato ha la k-card rossa usatela e andate a prendere quell'altra sul tavolo a destra. Consultando il terminale, scoprite che c'è un campo d'energia che protegge il SORC ed è gestibile solo dal computer centrale. Rotolate a sinistra ed attraversate la porta; seguite il percorso e svoltate a sinistra prima della porta. In fondo

dovete azionare. Salite con l'ascensore a

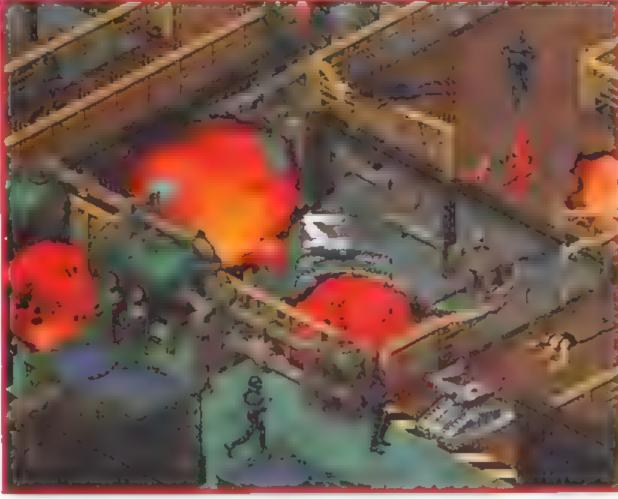


entrate nella stanza del computer centrale e disattivate il campo del SORC col primo terminale. Il secondo toglie il campo di forza alle vostre spalle ed il quarto vi dà il codice (149) per entrare nella stanza del SORC. Usate il teleport nella stanza e togliete l'energia con la leva alla vostra sinistra. Usate il codice sul tastierino ed entrate nella stanza del SORC: qui usate il blast-pack come nella prima missione ed attendete il video. Usciti dalla stanza, andate subito a destra ed usate il teleport; sparatevi dritti e a destra nella stanza del cannone e poi subito a sinistra: entrate e buon teletrasporto!

# MISSIONE 5

Dritti, a sinistra (non calpestate le fotocellule o suonerà l'allarme) e poi a destra; rotolate sotto il laser e si chiuderà il cancello alle vostre spalle. Andate dritti in fondo e a sinistra, vicino ai bidoni, la leva abbasserà l'ascensore; usatelo, girate a destra e la leva alla vostra sinistra abbasserà l'ascensore opposto. Scendete, risalite con quello appena abbassato ed usate la colonnina per aprire il cancello vicino al laser sotto il quale siete rotolati prima. Salite sull'ascensore, andate dritti e a sinistra; in fondo troverete una kcard sopra un terminale; usate la leva, scendete ed usate la k-card dove il cancello si era alzato alle vostre spalle. Andate a sinistra, sparate alla fotocellula ed entrerete in una stanza dove c'è un "ospedale" e la k-card verde. Salite con l'ascensore, andate a sinistra

e, nella stanza in alto, a destra dove una leva libererà il passaggio a sinistra; dritti a destra una leva abbasserà il muro di energia che blocca il passaggio per l'ascensore del primo piano. Tornate all'ospedale, usate la k-card verde e salite al terzo piano. La leva a destra vi svela dove si trova la manovella per chiudere il gas e farvi proseguire dritti; salite sulla passerella, scendete con l'ascensore ed impadronitevi della k-card a sinistra, vicino al ricaricatore d'energia. Tornate fino all'ascensore con il quale siete arrivati a questo piano ed usate



la k-card rossa; entrate nella stanzetta, aprite la porta successiva e, per passare, sparate alle due cellule. Dritti e a destra. Di fianco alla ventola che vi respinge, nascosta da alcune casse, una leva disattiva i pannelli del pavimento. Proseguite fino ad arrivare ad un ascensore col quale scenderete e prenderete la k-card blu alla vostra sinistra. Risalite ed usate la k-card per aprire l'ascensore del terzo piano. Una volta saliti al quarto, fate attenzione alle piastrelle della passerella di colore un po' più scuro: sono cedevoli! Con la leva attivate l'ascensore, scendete ed usate la k-card che trovate per aprire l'ascensore che vi ricondurrà al terzo livello. Andate dritti, saltate, dritti ancora e poi a sinistra; le due leve servono per disattivare i due campi di energia. A sinistra trovate una k-card, andate dritti ed usatela sull'ascensore che vi riporterà al quarto livello. Usciti (la porta si

apre con la colonnina), andate a sinistra e, sullo scaffale, troverete una k-card. Dalla parte opposta della sala, una leva aprirà la porta di fronte. Attraversata, proseguite fino ad incontrare un'altra colonnina che vi aprirà la strada fino ad un ascensore che userete. Una volta saliti, andate a destra, aprite la porta con la pulsantiera, dritti, fino ad arrivare ad un ascensore, contraddistinto dal numero 5 (quinto piano). Dopo il video, proseguite ed usate la k-card consegnatavi dal dottore per usare l'ascensore. A destra vi aspetta un'altra kcard, proseguite fino a trovare

il buco giusto per la k-card appena trovata. In fondo e poi a sinistra; sparate alla fotocellula a sinistra: questo farà spalancare una porta dove un videoterminale vi farà vedere come si apre il teleport del quarto livello. Usciti, subito a sinistra; una leva spegne i laser e vi fa passare (la mattonella di fronte alla leva, abbassandosi, richiamerà dei soldati; potete usare la leva anche senza calpestarla); entrate nella stanza a sinistra, accoppate l'operaio che sta di fronte alla porta e derubatelo della kcard per aprire la suddetta. Sul tavolo campeggia una k-card e sul muro una fotocellula da colpire; tornate indietro sulla strada che stavate percorrendo (cioè usciti, a sinistra), entrate nella prima porta a destra facendo attenzione al rilevatore sul muro che, se oltrepassato, attiva delle mattonelle elettriche. Usate l'ultima k-card trovata,

> entrate e in fondo ne troverete un'altra blu. Salite con l'ascensore e, proseguendo, troverete il posto dove usarla. Il teleport in fondo vi trasporta vicino ad un ascensore: usatelo, prendete la k-card e downloadate i dati del chip con la "macchinona" nell'angolo. Dopo il video, scendete, andate dritti, usate l'ultima k-card, andate a destra ed entrate nel primo teleport disponibile a sinistra.

(continua)

Alessandro Seccafieno







# DISTRIBUIRE GIOCHI SECONDO C. T. O.

INTERVISTA A MARCO MADRIGALI

r attach a number comitte character and tempor विकासित वा कर्षा कर् ore Dicionale quality Portice towe offering Moinifeles e es a Mo see Motolstopell tous in the training it falogoro della I III o Socore colligion de anyo dollare al oliginio sexionia ol 17.0 Co. o olla can fordi 6 topho no loti 失 e's sologie its pate of lighte of their sections di Monke, Island e II. 's same of trollers ones, legical to Tuesta Stellan FIFA por Berris Sociale of SIESIES O SETIESIES a del tom re del ACCOMPANY NOISE

Ci può raccontare come è avvenuto l'incontro col mondo dei videogames? MADRIGALI: Devo ammettere che è stata una cosa non voluta, casuale e per certi aspetti magari imposta, Stavamo lavorando sull'Amiga 500 della Commodore, A noi di CTO venne in mente di proporre alla Commodore uno "Scrigno del software", cioè una confezione contenente oltre ad alcuni programmi di produttività (Logistix, SuperBase, ecc.), anche dei giochi per lanciare in grande stile questo computer in occasione del Natale La Commodore accettà con entusiasmo. Ci trovammo così a dover reperire dei giochi validi, e quasi per caso incontrammo la Cosmi e la Electronic Arts. Quell'operazione tu un grosso successo perché per la prima volta in Italia vennero vendute. non piratate, molte decine di migliaia di copie di giochi, dotate già allora di manuale di

all'altezza, ma cerca anche i giochi in italiano, e per alcune tipologie di gioco, le avventure per esempio, non si accontenta del solo manuale, esigendo in italiano pure le fasi parlate del gioco. C'è voluto molto



tempo prima che il PC entrasse massicciamente nelle case degli italiani. E' indubbio che si sia creato inizialmente un nucleo di alcune migliaia di appassionati videogiocatori che, nonostante la pioggia di copie pirato che invadeva i negozi italiani, si ostinavano ad acquistare in modo regolare i prodotti che volevano giocare. E' merito unicamente di questa categoria di giocatori se noi siamo riusciti a sopravvivere alla fase della pirateria selvaggia e se sono riuscite a sopravvivere le software house. Penso quindi che quanti si stanno appassionando oggi al mondo dei videogiochi debbano dire grazie a loro per il supporto che ci hanno dato in lutti questi anni

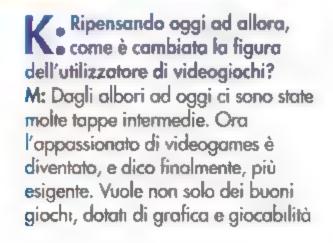
Reguali sono stati, se a suo parere ci sono stati, i giochi che hanno determinato la svolta nel mercato italiano?

M: Anche in questo caso ci sono state fasi successive in concomitanza con le varie situazioni del mercato. Parlando del mercato Amiga, dal mio punto di vista sono stati fondamentali sia Interceptor, un simulatore di volo fluidissimo ed estremamente giocabile, sia Ferrari Formula 1, il cui successo in italia è stato davvero imponente. Parlando del mondo del PC, dobbiamo premettere che tutto il periodo in cui la scheda CGA è rimasta lo standard grafico di

riferimento, i giochi come li intendiamo oggi erano impossibili da produrre, per cui la svolta è avvenuta con l'introduzione di standard grafici più evoluti (EGA e VGA). Inoltre, è stato davvero determinante l'avvento della LucasArts nel mondo delle avventure. Ad esempio, con Monkey Island tradotto completamente in Italiano riuscimmo per la prima volta a convincere anche i negozianti più ostinati e vicini al

mondo delle copie (retaggio del Commodore 64) a tenere in negozio un certo numero di copie originali del gioco. E Monkey I si rivelò un successo travolgente, divenendo la "prima volta" nel mondo delle avventure per molte persone che fino ad allora non avevano mai comperato videogiachi perché non conoscevano l'inglese. I passi successivi sono stati effettuati sempre dalla LucasArts. Prima con Indiana Jones e il Fato di Atlantide, in cui per la prima volta si è potuto giocare ad un'avventura dotata di una triplice struttura, e poi con Rebel Assault per CD-ROM, un prodotto che ha indubbiamente segnato un'epoca: la gente andava nei negozi per acquistare il gioco, e dopo essere stata informata che girava solo su CD, decideva su due piedi di comperare anche il lettore CD-ROM perché voleva giocarci a tutti i costi...

Che cosa pensa della continua rincorsa all'acquisto di computer più potenti? Non è che forse potrebbe essere pericoloso per una software house creare giochi per una macchina che magari l'utente medio non si può permettere?



istruzioni in italiano.

M: Il pericolo può esserci in alcuni casi limite, ma se si deve fare un discorso generale, non penso che questo possa essere un grosso problema. E la riprova la si è avuta con l'avvento di Windows 95, che ha fatto si che la maggior parte degli utenti dovesse cambiare il proprio PC perché le richieste di sistema erano molto più elevate rispetto a quelle di DOS e Windows 3.1. La fase di sostituzione dei computer è avvenuta senza troppi problemi dal momento che la qualità del prodotto era indiscutibile.

Del resto, anche la caduta dei prezzi dell'hardware ha contribuito a creare la tendenza ad un continuo rinnovamento del parco dei computer installati, e tutti possiamo osservare come con il passare del tempo questo processo stia diventando sempre più veloce

K. Ormai tutti i prodotti più importanti, sia che si tratti di avventure o di simulatori di volo, vengono localizzati. Quanto tempo ci vuole e che tipo di lavoro si cela dietro allo realizzazione di un titolo, diciamo del calibro di The Dig?

M: Prima dell'avvento del parlato, la localizzazione era un processo relativamente semplice: bastava tradurre i testi presenti nel gioco e nel manuale e il più della fatica era fatta. Ora che il sonoro, come in The Dig, ha raggiunto un aspetto così preponderante, il lavoro è diventato molto più complesso. Non

solo bisogna tradurre il gioco e scegliere quale attore dovrà fare questa o quella voce durante il doppiaggio in italiano, ma anche far accettare agli attori della versione americana di essere sostituiti nel gioco da quel determinato tipo di voce Quindi, proprio come si usa fare per i

film, prima di cominciare il lavoro vero e proprio, bisogna mandare dei provini di voci in America, aspettare i giudizi della software house, e poi magari rimandarne dei nuovi solo perché i primi non erano piaciuti abbastanza. Un altro aspetto importante poi è dato

dalla velocità con cui la casa sviluppatrice può riuscire ad inserire il parlato e i testi italiani nei propri giochi. Alcune case sono decisamente più veloci di altre durante questa fase, e questo è uno dei principali motivi per cui i tempi di realizzazione di titoli in italiano talvolta sono differenti. La CTO proprio in questi ultimi mesi ha fatto un grande lavoro assieme alle case sviluppatrici per rendere i processi di localizzazione più veloci e affidabili Grazie a questo lavoro, posso tranquillamente anticipare che FIFA 97 (il gioco è recensito su questo stesso numero, n.d.r.) uscirà sul mercato italiano in versione completamente localizzata, in contemporanea con l'uscita del gioco in Inghilterra

K. Come vede il futuro del mercato dei videogames in Italia?

M: Molto positivamente. Gli anni tra qui e il duemila saranno cruciali. Se

> un tempo le navi dei pirati saccheqgiavano i galeoni carichi d'oro che dal Nuovo diretti in

Mondo erano

Europa, per molto tempo i pirati informatici hanno saccheggiato il mercato dei videogames. Ora, per molti motivi (una legislazione meno permissiva, una maggior attenzione di tutti i paesi a questo tipo di reati,

l'avvento del CD-ROM che ha reso le operazioni di duplicazione illegale molto più difficoltosa) la minaccia della pirateria è calata in maniera

molto forte e le case che localizzano e che producono software possono contare su un maggior numero di copie vendute regolarmente Questo significa poter fore

maggiori investimenti sulla qualità dei nuovi giochi, poter realizzare delle localizzazioni ancora migliori e, cosa molto importante, poter anche diminuire i prezzi. So che ultimamente si sta facendo un gran parlare di questo argomento. A questo riguardo

voglio ricordare che CTO negli ultimi due anni ha diminuito i prezzi di tutti i suoi giochi del 45%. In generale, il mercato dei videogames avrà un ulteriore grande sviluppo, e sono

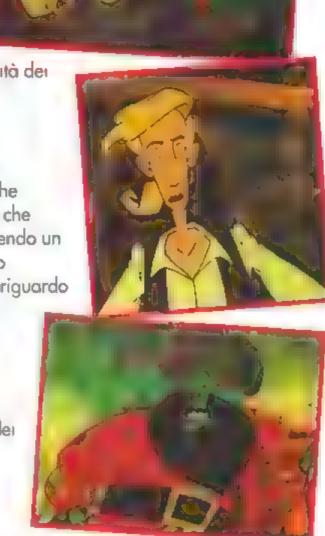
convinto che le sorprese (positive, naturalmente) non siano ancora finite

La prima volta che ha visto un videogame si sarebbe mai immaginato per questo mercato uno sviluppo del genere?

M: Se devo essere sincero. proprio no. All'inizio, e stiamo parlando di circa dieci anni fa, pensavo che con un videogioco si potesse giocare,

e basta Non mi sarei mai immaginato che un giorno si sarebbero potuti offrire dei prodotti così sofisticati e con i quali ci si potesse divertire e allo stesso tempo imparare. Oggi gli utenti dei PC non sono più solo i ragazzini. Possiamo trovare di fronte allo schermo di un computer una vastissima fascia di popolazione, dalla mamma casalinga al generale in pensione. Ed è proprio nella possibilità di soddisfare le esigenze di tutte queste fasce di età che troviamo la vera espressione di ciò che è diventato oggi il mercato dell'intrattenimento elettronico e dei videogiochi per PC

Intervista di Roy Zinsenheim





E così anche il 1996 sta per andarsene. E con lui il secondo anno di vita di Rock Online Italia, il primo servizio di musica su Internet.

i strada, dall'inizio, grazie a voi ne abbiamo fatta davvero tanta. Al punto che oggi tanti provider americani ci indicano come il punto di riferimento Internet del mondo musicale italiano. Un bel risultato, non c'è che dire. Così come gli oltre 100.000 visitatori mensili del nostro servizio. Che ci visitano alla ricerca di notizie sempre fresche (proprio come fanno anche alcune agenzie di stampa e molti quotidiani) o per partecipare alle nostre

classifiche interattive. O, ancora, v sto che l'anno sta chiudendosi per partecipare ai nostro Italian Internet Music Award Cos'è? Diciamo che sono una specie di Oscar Italiani del a Musica, cui giuranti sono gli utenti d'Internet

a votare i

¿Edicota Keet Scool a loggl to Tue rivists musicale preferbit Le regioni sono in lines su Rock Criste Belle DUEL SHIPPIE

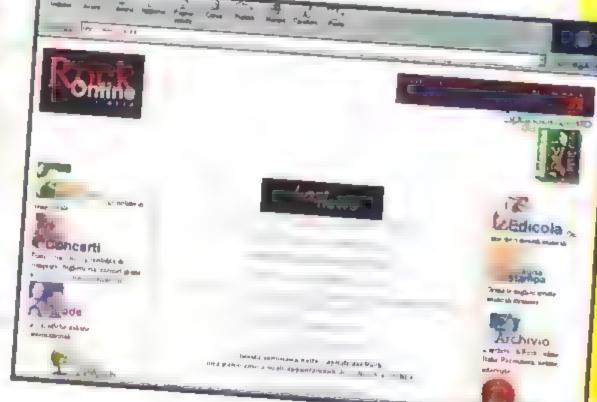
> dischi più belli e gli artisti più forti del 1996, ma anche i migliori siti musicali, i migliori programmi radio, i concerti più belli, i videoclip... Siccome siamo degli incontentabili, abbiamo deciso di varare anche una sezione dedicata a tutto il peggio della musica emerso nel 1996 Per votare, così come per accedere ad ogni servizio di Rock Online Italia, l'indirizzo è sempre la stessa. www.rockol it



uattordici anni dopo avere rivoluzionato il mercato musicale con il lancio congiunto del compact disc, Sony e Philips stanno collaborando allo sviluppo di una tecnologia ad alta definizione sonora destinata ai nuovi supporti digitali. Il nuovo standard di codifica digitale, denominate Direct-Stream Technology,



dovrebbe permettere una risoluzione approssimativamente quattro volte superiore a quella dei convenzionali sistemi CD audio attualmente in circolazione. Questi ultimi sono pienamente compatibili con la tecnologia DSD in quanto l'audio cod ficato secondo il nuovo standard sarà accessibile a diversi livelli di risoluzione, in base alle esigenze dell'utente Naturalmente gli attuali riproduttori CD audio non ne possono sfruttare il potenziale se non in minima parte, l'evoluzione DSD, infatti, e stata studiata soprattutto in funzione dei miglioramento delle tecniche di registrazione e di mastering, delle esigenze di trasferire in digitale gli archivi musicali in formato analogico, e delle prospettive aperte dalla diffusione di nuovi supporti multimediali come il Digital Versatile Disc (DVD) e della distribuzione della musica attraverso Internet





# SOUND CANVAS, OGNI PC DIVENTA UNA MUSIC STATION

Giunge da Roland Italy una delle più accattivanti innovazioni della stagione in campo tecnologicomusicale: si chiama Virtual Sound Canvas (una "tela

# WI II II II II II II II SOUNDE anves

sonora virtuale") ed è in grado di conferire a un PC dotato di normale scheda audio potenzialità finora insperate. VSC 550 (questa la sigla del prodotto) verrà commercializzato in Italia a partire da questo mese e si presenterà come un CD-ROM contenente un software capace di emulare un modulo Sound Canvas con compatibilità' GM/GS senza l'aggiunta di alcun componente hardware: costruito per funzionare su Windows 95, installerà sul PC un vero e proprio modulo sonoro Sound Canvas, con possibilità di riprodurre standard MIDI File.

Grazie al Sequencer Cakewalk Express, in dotazione al CD-ROM, si potranno editare e creare MIDI File per poi ascoltarli con Virtual Sound Canvas. Una piccola rivoluzione destinata al mondo "consumer": di fatto, da oggi Roland consente a tutti gli utilizzatori di personal computer di disporre di una vera music station domestica ad alta qualità sonora, comparabile a quella che ogni prodotto operativo su standard GS puo' offrire.

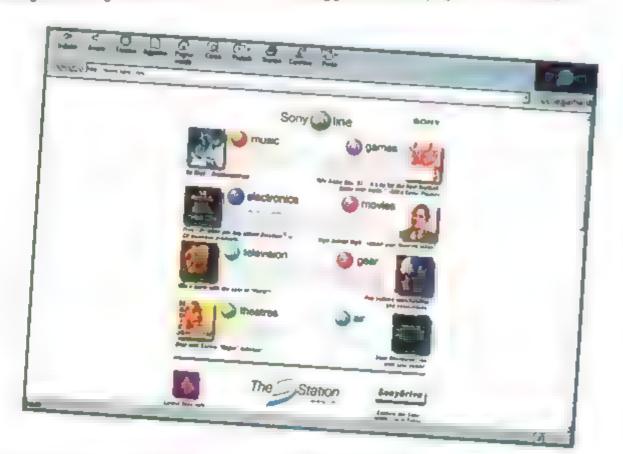
# VEHDERA SCHY STATION,

a Sony è la prima corporation con Interessi diretti nell'industria discografica a volersi avventurare nella vendita online di prodotti musicali Lo hanno annunciato i responsabili dello sviluppo delle attività telematiche del colosso giapponese, preannunciando il lancio di un nuovo sito sul World Wide Web, denominate Sony Station, che conterrà eventi ed informazioni musicali, giochi "multiplayer" e, appunto, aree dedicate allo shopping telematico In queste ultime gli utenti di Internet potranno acquistare articoli di elettronica di consumo di marca Sony, magliette ed altro merchandising, CD e cassette. Su questi ultimi, tuttavia, l'approccio delia

Su questi ultimi, tuttavia, l'approccio della Sony è piuttosto cauto, in considerazione delle grosse preoccupazioni che lo sviluppo potenziale della vendita di dischi online sta generando fra gli operatori del mercato americano. "Siamo sensibili al fatto che le case discografiche e gli artisti hanno senior VP di Sony Online Ventures
"Ma ci potrà essere comunque del prodotto
musicale in vendita nel nostro sito. Ci sono
sul mercato prodotti che è difficile trovare
nella maggior parte dei negozi di musica
come ad esempio certi titoli di catalogo d
vendita fimitata o certi dischi di artisti
relativamente sconosciuti".
Il sito Sony Station, sviluppato in
collaborazione con la Visa, debutterà entro
breve. Da esso sarà possibile accedere
all'attuale indirizzo Web della società per

collaborazione con la Visa, debutterà entro breve. Da esso sarà possibile accedere all'attuale indirizzo Web della società per attingere informazioni sugli artisti, videoclip musicali e sample audio; ma in più il nuovo servizio si propone di estendere l'offerta all'intera area dell'entertainment multimediale, proponendo numerosi giochi online (gratuiti e a pagamento) ed eventi musicali di vario genere, compresi vari "netcast" organizzati dalia divisione radiofonica del gruppo

L'inaugurazione del sito sarà preceduta da un'aggressiva campagna di marketing che



sviluppato negli anni relazioni molto importanti con i rivenditori specializzati, e non vogliamo intaccare quel rapporto", ha commentato in proposito Matt Rothman, sfrutterà tutti i mezzi d. comunicazione controllati direttamente dalla Sony nel settore musicale, cinematografico e televisivo





# JURASSIK AMIGA

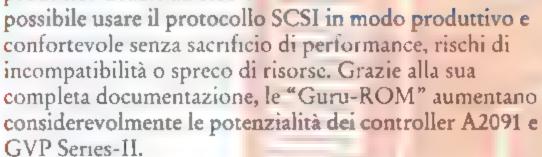
# Guru-ROM

Sono finalmente disponibili le "Guru-ROM V6", destinate ad uno dei controller SCSI più diffusi tra gli utenti di Amiga 2000. Alcuni mesi addietro, la versione di "Guru-ROM" destinata ai controller GVP per tutti gli Amiga, aveva imposto un nuovo standard di qualità per il supporto SCSI sui sistemi Amiga; il suo grado di

GURU-ROM V6

compatibilità con un larghissimo numero di dispositivi SCSI non aveva precedenti e le sue performance spingevano le macchine ai limiti fisici.

Tutto questo è finalmente disponibile anche per i possessori del controller Commodore A2091.
Anni di esperienza, knowhow tecnico e la competenza di alcuni dei migliori ex-ingegneri Commodore sono condensati in questo prodotto. Grazie ad esso è



Ma vediamo in dettaglio i vantaggi che comportano l'uso delle Guru-Rom.

- Universale: un driver SCSI senza compromessi per l'A2091, tutti i controller GVP Series-II e tutte le schede acceleratrici "Combo" e "G-Force" per Amiga 4000, 3000, 2000, 1200 e 500. Compatibile con tutti i processori 680x0 dal 68000 al 68060.
- Veloce: un transfer rate senza precedenti fino a 3.5 MB/s (limite Zorro-II) anche su un Amiga dotato di 68000 a 7 Mhz. Tutto questo, mentre la CPU ha ancora a disposizione l'80% della sua potenza di calcolo. Selezione automatica del modo di trasferimento ottimale



per l'Hard Disk in uso: DMA, DMA bufferizzato, PIO.

- Versatile: supporta tutti i tipi di dispositivo definiti nello standard SCSI come hard disk, CD-ROM, streamer, scanner e unità magnetoottiche.
- Supporto a 64-bit: permette l'uso di dispositivi con più di 4Gb di capacità, anche con i filesystem preesistenti.
- Compatibile: supporto completo per lo standard RDB, che permette un auto-boot senza problemi, l'automount e lo scambio di dispositivi tra due Amiga dotati di sistema operativo compreso tra 1.3 e 3.1.

Inoltre è pienamente compatibile sia con lo standard SCSI-2 che con lo SCSI-1, garantendo così massima compatibilità con i dispositivi che devono essere ancora introdotti sul mercato.

• Il costo è di 99 marchi tedeschi.

Per informazioni ed ordini bisogna contattare il seguente indirizzo di posta elettronica: stefano@tchest.e.eunet.de oppure uno dei maggiori importatori italiani di hardware Amiga.

# TH THE JANUARY



E' finalmente disponibile la quattordicesima edizione del CD di Aminet. Questa release, datata Ottobre 1996, contiene oltre 1 gigabyte (non compresso) di software Amiga, stoccato in centinaia di archivi. Rispetto alla precedente versione (Aminet 13) sono stati

aggiunti oltre 800Mb di nuovo software. Sono stati inclusi moltissimi nuovi archivi, tra i quali spiccano 359 destinati alla comunicazione (principalmente Internet), 182 giochi PD o shareware, 289 immagini, 262 utility e oltre 100 demo.

Il CD è reperibile presso i maggiori importatori italiani, o direttamente alla fonte. Per ottenere ulteriori informazioni è sufficiente inviare un messaggio di posta elettronica al seguente indirisses

stefano@tchest.e.eunet.de

Il prezzo suggerito è di 25 marchi tedeschi, quindi poco meno di 30.000 lire.



# Fimalmente è arrivata... ma i guai sono il tuo mestiere... Nell America degli La Signara BR032 anni '40, in uno squallido mondo di corruzione, sessosu ulte e omicidi dovial cercare di fisolvere il caso e... salvarti la pelle. Una diabolica avventura interattiva completamente filmata: la Signora

Philips Media

PHILIPS



An gillar and process

Leggora a questis pegna 

Transa relic di potent

Sicoporalis voltana i austa

de pe reme perment

Lane procondimiente

success Mondle poment

a respectante process deventi

a respectante process de venti

a Team 17 tiene particolarmente alle sue creature: "The Killing Grounds" deve trattarsi del quinto o sesto capitolo della saga di Alien Breed. iniziata tanti anni fa, quando un Amiga 500 con 1Mb di RAM era il top della tecnologia videoludica. A quando "Alien Breed, The Director's Cut"? Comunque, per chi ancora non lo sapesse, "The Killing Grounds" è

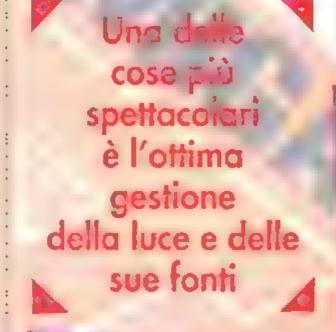
ufficialmente il seguito di
"Alien Breed 3D", ossia il
tanto atteso "Alien Breed 3D
2". Dobbiamo dire che le
promesse sono state rispettate
TKG è sicuramente il miglior
gioco stile "Doom" tra quelli
apparsi su Amiga fino ad oggi (e
l'italianissimo Breathless si piazza
al secondo posto, staccato solo di
poche lunghezze)
Questo almeno per quel che

riguarda la qualità complessiva del prodotto, soprattutto se ci basiamo esclusivamente sull'impatto visivo. La giocabilità infatti è minata dall'eccessiva potenza di calcolo richiesta dal sistema per riuscire a muoversi nei labirinti con sufficiente fluidità senza essere costretti a giocare in una finestrella dalle dimensioni di un francobolla e con una risoluzione degna del Commodore Vic 20.

In parole povere, con il nostro fido Amiga 4000 68040 dotato di 14 Mb di RAM, il gioco, a mezzo risoluzione, era sufficientemente scattoso (ma giocabile); non osiamo pensare cosa possa accadere giocandolo su un Amiga 1200 liscio!

Fortunatamente nel pacchetto è inclusa anche una speciale versione di TKG, specifica per macchine povere (con appena 2Mb di RAM) la quale, semplificando leggermente texture e affini, aumenta le prestazioni complessive dell'intera prodotto.

Superata la discussione sulle "richieste di sistema" vediamo ora realmente che cosa rende superiore questo gioco rispetto ai suoi



concorrenti
innanzitutto le
possibilità dell'Engine
3D sono veramente
molteplici, e superiori,
come potenzialità, a
qualunque altra cosa
vista su Amiga
Una delle cose più
spettacolari è l'ottima
gestione della luce e
delle sue fonti
Se siete in un ambiente
buio e sparate un colpo



di bazooka, la stanza verrà illuminata per un istante dal bagliore dell'esplosione. Se invece vagate per le fogne e incontrate un droide sotterraneo, non eviterete facilmente i suoi quattro fari alogeni che vi abbagliano e vi seguono mentre contemporaneamente siete crivellati dalla sua mitragliatrice. Anche l'effetto acqua è perfettamente realizzato, e dotato di tutti gli effetti di riflessione e rifrazione che ne derivano. Come al solito, poi, sono presenti tutti gli ingredienti che hanno fatto dei giochi "alla Doom" dei successi: la mappa vettoriale in sovrimpressione richiamabile con il solito tasto TAB, la possibilità di muoversi orizzontalmente senza spostare il fucile (strafe), quella di girarsi di 180° per poter sparare a chi ci sta inseguendo, alzare e



abbassare lo sguardo, e infine strisciare lungo i cunicoli che incontriamo all'interno dei livelli.

Giocandolo a fondo, ci si accorge anche che TKG è donnatamente

difficile. Ci vuole un mucchio di tempo e di esperienza per superare i livelli (per fortuna ogni valta ci viene fornita la password) e questo aumenta la longevità, ma spesso, soprattutto per i giocatori meno smaliziati, il rischio della frustrazione è grande. Nei livelli iniziali, le munizioni sono

poco reperibili e generalmente in scarsa quantità, e questo vi costringerà ad utilizzarle con parsimonia. Non è mai molto piacevole trovarsi circondati da alcuni droidi inferociti, mentre la

Un gioco per i possessori di Amiga pompati e amanti del genere simil-Doom

vostra mitraglietta ha appena espulso l'ultimo caricatore. Non mancano poi i soliti passaggi segreti ricchi di oggetti, cavità segrete e condotti d'areazione. Il tutto si integra perfettamente in 16 livelli veramente ben progettati Gli alieni presenti in TKG sono indubbiamente i migliori mai visti in un gioco di questo genere su Amiga, tutti renderizzati ad alta qualità, spesso dotati di fonte di luce propria (fari, torce, etc...) e caratterizzati da intelligenza e spiccata personalità. Non mancheranno infatti gli inseguimenti a perdifiato lungo i cunicoli, quando i droidi cercheranno in tutti i modi di bloccarvi le vie d'uscita in maniera molto "intelligente" In definitiva, possiamo

> tranquillamente affermare che se amate i giochi alla Doom, e possedete un Amiga pompalo, non potete

> > l'acquisto di "The Killing Grounds"

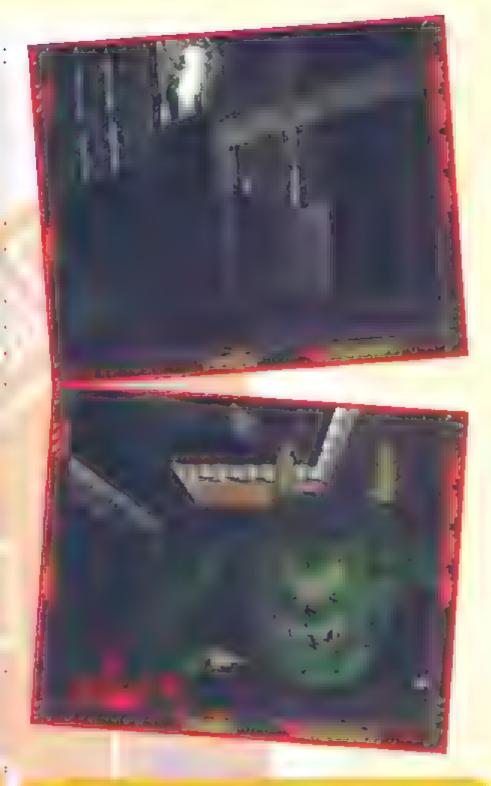
altro, riesce a combinare atmosfera e giocabilità con un motore 3D sofisticatissimo grazie alla grafica e agli effetti sonori che spingono realmente al limite le capacità della

che, come nessun

macchina

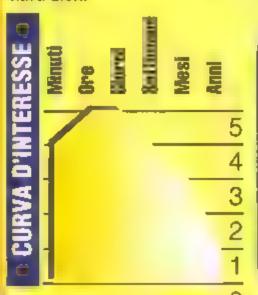
Un plauso quindi ad Andy Clithereo, il programmatore di questa creatura, e alla Team 17, la quale seppur abbia annunciato da tempo il suo disimpegno dalla scena Amiga, continua a sfornare prodotti degni di rispetto, che entro poco tempo saranno dei classici per tutti gli Amighisti più incalliti.

Fabrizio Farenga





La dotazione minima da assicurarsi, prima di correre ad acquistare questo gioco. è un Amiga 1200 con un processore 68030 a 25Mhz e 4Mb di RAM. Teoricamente vi basta anche un Amiga 1200 liscio, ma dovrete giocarlo con i pixel 2x2 e în una finestra ridottissima. Tutto è perfettamente installabile su





Sviluppatore: Interno



# ISIMULATORE THE AREA AND A MICA

l confronto di quest'ultima videogioco con "Sensible Soccer" nasce spontaneo, non tanto perché i due prodotti si assomiglino,

ma perché il

secondo si può

gli Amighisti

che offre una

appassionati di

definire il gioco "di

riferimento" per tutti

A differenza del suo

visione del campo di

gioco dall'alto, TF si

propone con una visuale alla "FIFA

Soccer": isometrica

In questo modo il

assicurato, ma se

reagisce bene alle diagonali è meglio

che ve ne procuriate

uno Secondo la

realismo è

non avete un

joystick che

illustre avversario,

Plusere a Domari

reli erdue imprese
di logitere a salime del
miglio gioce di selene
dila sersible soltwere
die vierroli orni
gnezzie alla ride ogreci
delicale basch si
gnecatori di dimensioni
mare seopiches laggete
segue e e sepuele

assumere sono numerose, e spesso veramente simpatiche: è infatti garantito che, dopo un brutto fallo, il giocatore che lo ha subito si allontani zoppicando, o che durante una punizione i calciatori posti a barriera si coprano con le mani le parti intime.

Non mancano poi le varie rimesse laterali, i calci d'angolo e così via In alcuni casi assisteremo anche all'intervento dell'arbitro, il quale verrà visualizzato all'interno di una piccola cornice nella vostro marcatore in giro per il campo, saltellando, dando pugni nel vuoto, o addirittura facendogli fare una sorta di danza del ventre in direzione del pubblico.
Purtroppo non si può parlare altrettanto bene del sistema di controllo il quale, specialmente all'inizio, è particolarmente ostico, soprattutto se state giocando con un Joystick a bottone singolo. Con un poco di abitudine chiunque dovrebbe



prenderci la mano, ma

viene da
chiedersi chi è
l'essere
diabolico che
ha progettato il
sistema di
controllo;
premendo il
pulsante si passa
la palla al
compagno più
vicino, due click
veloci eseguono

un tiro a media potenza, mentre tre pressioni consecutive permettono di eseguire un pallonetto.

Se invece disponete di un joystick a due tasti separati, oppure di un Joypad CD32, potrete semplificarvi la vita, ma se decidete di giocare con un amico, ricordate che non

Domark, all'interno del gioco sono presenti ben 1700 fotogrammi di animazione; non ci

permetteremmo mai di dubitarne, ma onestamente, seppur i vari giocatori siano ottimamente animati (anche se tutti uguali), non riusciamo proprio a capire dove sia finita una tale mole di frame di

Indubbiamente le posizioni che i calciatori possono



parte in basso a
destra dello
schermo
Altra chicca è
rappresentata dal
fatto che una
volta che avete
segnato, potrete
far scorrazzare il

potete "mixare" un joystick a tasto singolo e uno a due tasti separati. La giocabilità è elevata e il computer, soprattutto se gli si mette a disposizione una squadra molto forte, è in grado di mettere in difficoltà i giocatori più smaliziati. Come al solito, facendo partecipare un avversario umano il divertimento sale ai massimi livelli, e particolarmente interessanti risulteranno le statistiche, tipiche delle nostrane partite di Coppa, grazie alle quali avremo informazioni sul possesso di palla, sui calci d'angolo e sui falli avvenuti nella frazione di gioco appena trascorsa, mettendo così una pietra sopra alle classiche dispute del tipo "abbiamo pareggiato, ma io gioco meglio di te".

Come sempre, nel menu principale, abbiamo a disposizione la solita serie di apzioni che permettono una discreta personalizzazione dei parametri che influiscono sul gioco.

Tra le tante troviamo la selezione della durata dell'incontro, che va dai 6 minuti (3 per tempo) ai 90, il tipo di campo e le condizioni meteorologiche, la possibilità di evitare che l'arbitro fischi i falli e usi i cartellini, l'utilizzo dei rigori, il tempo di recupero, e altre ancora.

Total
Football
è un prodotto
brillante
e piacevole
da giocare

Anche i tipi di incontri disputabili sono i consueti, e in particolare la partita amichevole (volendo è possibile assistere ad un incontro tra due computer), il campionato tra tutte le squadre e il torneo ad eliminazione diretta

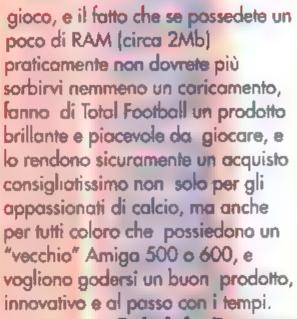
Ovviamente, ad eccezione del primo caso, possono partecipare quanti giocatori umani lo desiderino Mancanze quasi inspiegabili,





sono l'impossibilità di giocare in due nella stessa squadra e il fatto che il portiere è comandato esclusivamente dal computer: sicuramente in maniera molto intelligente, ma sarebbe stata gradita la possibilità di comandarlo direttamente, con una maggiore flessibilità complessiva nell'impostazione delle modalità di gioco. Ovviamente del supporto della "mitica" interfaccio a quattro joystick, sul mercato sino a qualche anno fo, neanche a parlarne, ma in un momento nel quale dobbiamo quasi ringraziare la Domark che

ancora "perde
tempo" per
realizzare dei
buoni titoli per
Amiga, non
conviene andare
troppo per il
sottile.
Il pubblico
animato, gli
spettocolari
effetti sonori, la
rapidità del



Fabrizio Farenga



Genere: Simulatore sportivo Casa: Domark Sviluppatore: Interno

# AMIGA

Decisamente un bel "prodottino" come direbbe Peo Pericoli. Se amate il calcio, non lasciatevelo sfuggire: una volta che avrete imparato a gestire l'inconsueto sistema di controllo potreste riscoprire il piacere di passare il tempo sul vostro fido Amiga. Compatibile con l'intera gamma Amiga (con almeno 1Mb), dal 1985 ad oggi!









# FAI SOCNARE IL TUO COMPUTER!



### Puot trovare i titoli Vivid presso:

- NESSANDRIA (Causie Manfortalo) SYSTEMA Via Sobieto 13 NE INA COMPLIEN NION Via De Groper 22
- COSTRITER (\* Count Ficacillon) 26
  STE BETTA ETTORE Via Scornin Par 8
  P COMPLETE DISCOUNT Via Caputer 126
- P. MOTRO LEVANTE Value Rifelta cona codestrale B. NOBIS MAXISTORE Via America la 170 S. P. VORIS MICROLOMPI TER, Vo. Price, 24

- HIR A HURBY AND VALBERADERS I BIELLA Vertore SOFTWARE SERVICE Strade Treas 10 BOLOGNA CSS COMPUTER Vall M. Minatas cho Shop Ville
- HOLE AND METRICIAL SHOP VIEW COMMITTER

  MARKET AND METRICIAL SHOP VIEW AND COMMITTER

  MARKET AND METRICIAL SHOP VIEW AND A

- BRESCIA Romadeile MINEL Via E Marie (1719 de Le Rombiedile) BRESCIA Rovatos VORIS MICROCOMPLITER Viale C Battant 5 CATANZARO (Catanzari into) VOBIS MICRON (MIPLITER) Viale
- Reno 420-de Ta Fornaci COSENZA (Renie) CONSUL PUNT VIA Vilhero Affice PO LAEMONA MEGABYTE 6 VIA March 11
- REMINA Chalmagane: COMPLIER THE Via Befords H.
  NEO COMPLIENT NION Praza Europ.
  L PLETTROPICA Concilion. TO ROSSI COMPUTER CONSINUE A

  CONED SAIGHOU COMPUTER(AND MIS MAZIM MG2

  NEO SANGHADO L'ELETTRONICA CONSINUE A

  RRARA ÉLE-TRONE TECHNOLOGY PAS GODERO (O

- \* FUGLEA INFULAR Vale Cutombo 4 \* FORL COMPLIEN VIDEO CENTER Vis Caree d Mare \* FORE I INFUCENTER SOL VIDEO INFORMATIONE Via Granse, 46.

  - File recognity - PROFESSIONAL SOFTWARE
- \* GORZIA Mediatore ARMONIA COMPLETING A Micross VI.

  \* ANGELA ARMONIA PO MME YA Ameada

  \* LECCE LINEA AFFICIO VIA B S.

  \* MILANO COMPLETE DISCOUNT PAZZA CAMPA

  \* BILANO COMPLETE DISCOUNT YA A CAMPA

- \* MILANO COMPUTER UNION Viciliania Computer 25
- MELOIG COMPLIER UNION (\*)
- \* MILANG (Corpets), PENATS Via Server, \*

  \* MILANG (Pero), AICL, Via Oloni,

  \* MILANG (Server), GIOLAGE (MPUTER, Via 2011)
- \* MILANC Treate sail Adda PC SPORMS score with 4NO Viroutimes MISTER MT Strate Pacase Superior N
- \* MODERA COMPUTER DISCOUNT VIA Emilia Ones No. Modern FERRARD O NANN COMPUTER VIA G. Sarbs No. MODERN A Vignata. TELOS LIBROR MONEA NO. 200 No. MODERN TER HOUNE No. Sociolo Capal No. 3.
- NA-90L IDC Visit Nation
   NA + 9 FIP MEDIA SERVICE IN Minimalio di Pendin II
   NA 2 SI CONTROLLE DEPENDENTE IL CSO RECTE

- NAPOLI Madellandio COMPLIFERGANDIA Mankaran NAPILL NOBIS MICROLYMPI TER Complored avies Paradate
- NANARA PENNTI VIA Minor 24
  PAERINA COMPLINANA VIA C LeepPADUNA COMPLITER SACE VIAIC VENEZIA 6: c/o 'Contro'
- PA ANA GENESI Na Morgan
- PART COMPTER DISCULST STORE D
- NA MENT OF BOATICA .....
- PENATO MEDIA SHOP VILLURA C
- RAVENNA COMPLIFER SYSTEM YOR RESCHOOL FRE F AND COMPETER DISCOUNT VICKY SONGER

  RAMA COMPETER NON YOUR TERMINATE VICKY SONGER

  RAMA COMPETER NON YOUR SONGER TERMINATE VICKY SONGER VICKY SONGER TERMINATE VICKY SONGER VICKY SONGER VICKY SONGER V
- ELECTRONIC SYSTEMS
- RING ALEX COMPLTER VIA TOSCI. NO

cinci takar insel

RING COMPLTER UNION V. S.
8 NO COMPLTER UNION VIA CO. LINES
FORMS EVOLUTIONE COMPLTERS & JAMES

- T ROND G.L.M. TRAINING PRIZE Devia 23 (No. 1 AND SEPERATER) ATO DEL LYDMPI TER Carpo Marchi 429
- RENO SEPERATED A VIEW POPULATION TER COMPONENTIAL SY RENO MAGELERIA VIEW POPULATION TER COMPONENTIAL START COMPUTER VIE Falls 2:/8

  TORRING Chief SK AP COM C DE Ren 1

  NO TORRINGON ALEX COMPUTER VIE Ceta 10 clin Les GruPENTO ELETTRICO ASA VIE del commento 6 (\*)

  RENTO EN VERHETTO EXPERT VIE GIEVES d'Obs
- PEVISO ME-MEDIA Prazale Posora "
  PEVISO Castellinaco Venedo VIRTEK Borgo Trevero" THE VISO (Castriffuncto Venero - ZEROBI TE Via V Venero - TREVISO Singuna) ARMONIA COMPUTERS Via Conceptiono - ASE ARMONIA COMPUTERS Via Ringa 47
- KNE Tortome di Martiguacco) MIXEL
- FERTINA METRO ADIGE Vo To Selective is SERVINA MEGABOTES Vo XX Selective is SERVINA METRO ADIGE Vo Tomas
- cRONA Lagagnato di Sono; MEXEL do La Grande Meta
- COMPLYER DISCOLATE Via Monte Grappa
- VH S. A. COMPLIER SACE S.S. I. Padova nop officio. Pallado 10 S. ARES ABYTE S. Contro Mure Porto Nuova 20/23 18 S. N. A. Tomo di Quanticolori. MIXEL. Yes Pala S. Con. Sa. Prigmati ELECTRONICS SAL No STONIAN



Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (IFALY)

Tel. (02) 66987036 t.a. - Fax (02) 66987027 t.a.

e-mail: finson#finson.lt - www.finson.com

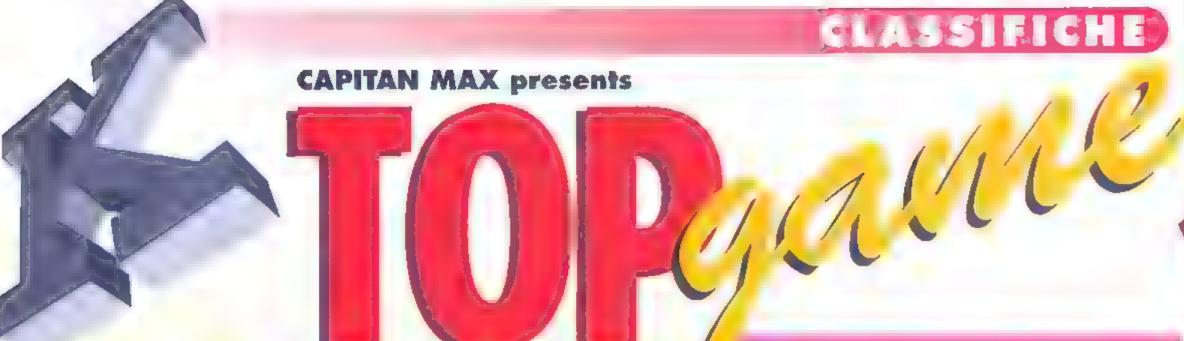
Si inviatemi il catelogo appiornato

Ser annehitele	DT412 21 (6)	ecuiogo.	SAGIOLUMI	w
gratuilo t	ie prod	otti VIV	101	
-	,			

Indirizzo completo

Nome/Cognome

K 2796



### LEGENDA:

▲ = IN SALITA

= STAZIONARIO

▼ = IN DISCESA

NE = NEW ENTRY

Questi dati sono stati rilevati nel periodo OTTOBRE-NOVEMBRE con la preziosa collaborazione di:

ASTROCOMPUTER (06/786174, Roma); (02/29524256, Milano); (02/4230010,

Milano).

DC: CD DOM							
PCICD-ROM							
1	NE		Screamer 2				
2		2	F1 Grand Prix 2				
3	ME		Broken Sword (ING.)				
4	NE		F22				
5			Network Rally Championship				
6	ME		Syndacate Wars				
7	•	O II A KI	Quake				
89	NE	- July	World Fever Rally Championship				
9	•		Warcraft II ITA				
10	<b>A</b>		Need for Speed				

7	J		Warcraft II					
2	ME		Gabriel Knight II					
3	L		Doom II					
SATURN								
1	ME	auroni.	Daytona USA C.E.					
2	ME		Tomb Raider					
3	•		Bobble					
PLAYSTATION								
1			Crash Bandicot					
2	•		Formula 1					
3	ME		Tekken II					



I SITI PIÙ GETTONATI DEL MESE

# INTERONET

### HIT PARADE

Bene, bene. Siamo
arrivati anche a Natale
(come passa il tempo...),
e come si evolve e si
muove la rete!!! Eccovi
nuovi siti da visitare e da
"bookmarkare".
Parola di K.

### NUOVO DRIVER PER LA MATROX

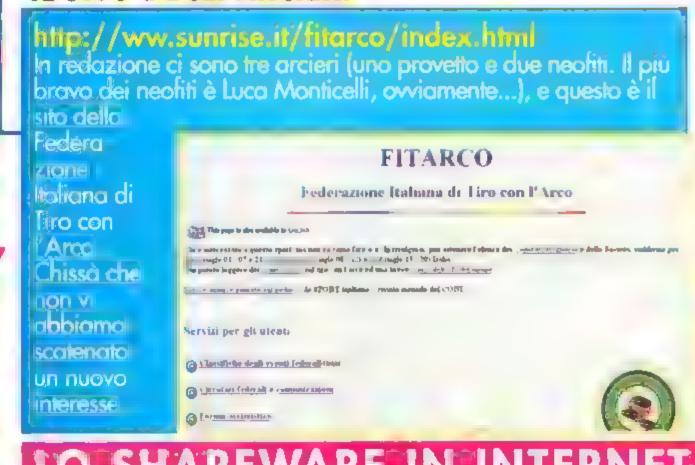
In questo sito troverete il nuovissimo driver per Windows 95 (versione 3.18) per la celeberrima scheda video Matrox Mistique, che ne semplifica notevolmente

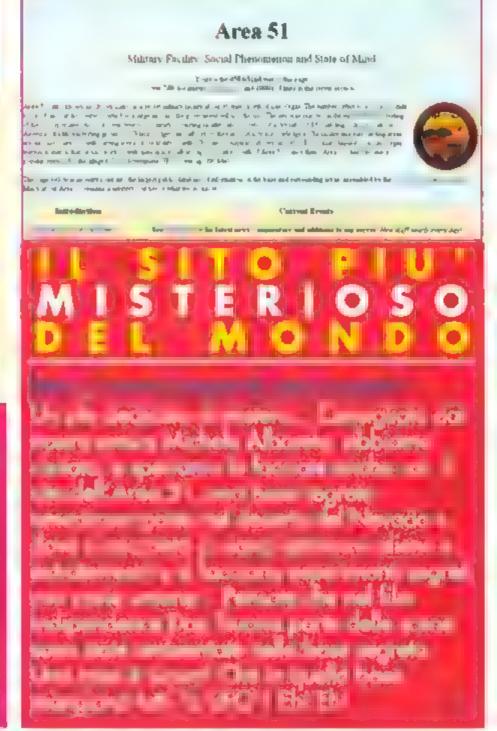


l'installazione e l'immediato utilizzo da parte degli acquirenti. Il driver viene settato automaticamente dal programma d'installazione, nelle "proprietà di schermo".

LEOMIND

### IL STO DEGLI ÆGER









### VIRGIN NON FA SOLO DISCHL.

Il sito della Virgin Interactive. Potrete avere sotto controllo tutte le prossime uscite nel mondo videoludico! E' possibile scaricare alcune demo interattive, tra le quali Screamer 2.

Timetast

### RENDETE BELLE LE PAGINE HTML

http://www.comp.ae.keio.ac.ip/lab/mate/hisa/icon

Un sito ricco di icone per chi programma in linguaggio HTML. Sono presenti, inoltre, alcuni link ad altri siti, dove si potranno trovare dei bellissimi sfondi (backgrounds).

### lcons page

theirare First, these mean and background gife are questy from AEA mon in. I solded white and bated for some as AEEA or with

### Hubdira

- · ActionButtons are in here
- · ArrowButtons are in here
- Arrows are in here
   Backgrounds are in here
- · Bells are in here
- . Buttons are in here
- Dismonds are in here
   FuncyLines are in here
- · Flowers are in here
- · Lines are in here
- · Misc are in here
- . SmallButtons are in here
- Squares are in here
   Stars are in here
- · Textures are in her

http://oldindy.inlet.com/indy/teams/team58.htm

Il sito dedicato a un "mito" tipicamente americano, dove la

Formula Indy è tanto famosa come da noi lo è la Formula Uno. La Penske è una casa costruttrice di bolidi, e in America ha un grande successo.



**PENSKE ON LINE** 



### VIDEOGAME

18-19 gennaio 1997

orario 10-18,30

2° EDIZIONE

Parco Esposizioni

Areoporto Milano Linate ->

### NOVEGRO

Per informazioni e iscrizioni:
COMIS LOMBARDIA Via Boccaccio, 7 - 20123 Milano
Tel. (02) 46.69.16 (5 linee r.a.)
Fax (02) 466911



Buon Natale, ragazzi!!!
Oggi sono estremamente orgoglioso
perché ho ricevuto una bellissima
letterina dalla classe IV B della scuola
elementare di S. Apparecchiato
a Mare in provincia di... boh, non c'è
scritto. Mi chiedono di partecipare
alla loro festa natalizia vestito
da Babbo Natale. Quale onore,
vi parteciperò senz'altro, portando
per l'occasione un sacco di doni
cybernetici per tutti...

### DOY'E FINITO X-COM

O alienato Cyber Master fino a Maggio (data della mancata pubbli-cazione) tutti ne pariavano::Ora il silenzio: X-COM: Apocaliose è dunque un aogno o una realtà à lunga scadenza? Doveva promettere grafica: e divertimento:/meglio: di Syndicate Wars: quando manterrà la promessa? Ti prego, dammi delle notizie precise

|Claudio Paleeri - Usmate (Mi)|

Dialieno Claudio, portavoce della Microprose giureno e spergiurano che il gioco sarà nei negozi di sicuro prima di Natale, quindi dovrebbe ormai essere questione di giorni. Io

da parte mia, lo spero proprio, visto icho si tratta di una serio tra le mie llavorite. Mi solace però deluderii su iun punto: quarda che non si tratta di un concorrente diretto di Syndicate Wars, me di un prodotto molto diffe irente, dai momento che X-COM non possiede un motore indimensionale lcosi solisticato, né la frenesia di giocol del prodotto della Bullfrog, D'altra parte, però, la sezione di ricerca tec inologica e di pianificazione economi ica del gioco Microprose è sicuramente superiore a quello della concorreni iza. Quest'aspetto d'altronde è stato iuno dei motivi di maggior successo di huesta serie sin dai suo appanrei

### **INCLINATION**

Cyber Master, aiutami!!! Cerco il mitico Playstation (tenuto bene) ad un costo bassissimo, dove lo trovo? Ti prego, dimmelo tu.

P.S.: Cyber Master, non farmi andare in corto circuito i miei chip. E' la terza volta che scrivo, rispondimi!!

Andrea Salvadori - Montiscendi (LU)

Rispondo a questa lettera, anche se non c'entra per niente con la mia rubrica, perché ultimamente stanno arrivando sempre più lettere a me indirizzate riguardanti il vendo/compro di hardware e software.

Ragazzi miei, avete sbagliato rubrica! E' inutile che come il prode Andrea mandiate anche tre volte il vostro annuncio: tanto non ve lo posso pubblicare. Sono commosso dal tanto amore che nutrite nei miei riguardi, ma la rubrica adatta per questo tipo di messaggi è il K-MART. In quell'area della rivista i vostri annunci non solo verranno pubblicati immediatamente, ma avranno anche una maggior probabilità di essere letti, dal momento (e i più attenti tra voi lo avranno già notato) che nel K-MART si possono trovare dei ven e propri affaroni, tipo il Pentium/133 di qualche mese fa che veniva venduto a poco più di un milione...

### TERRORE DAL PROFONDO

O immenso e tenebroso Cyber Master, ti prego: nella tua immensa onnipotenza cibernetica MI PUOI DARE UN TRUCCO PER 'STO CA#@O DI "TERROR FROM THE DEEP". Ti prego, non ce la faccio più...

Riccardo Golesan - Treviso

O disperato Riccardo, ecco un trucco appena giuntomi da un altro dei nostri affezionati lettori, Francesco Muratori di S.Marino, che risolve con eleganza quello che sta diventando ormai un incubo per molti dei nostri lettori, e cioè il tentativo di finire lo splendido gioco della Microprose. Non per vantarmi, ma io l'ho finito a livello normale senza alcuna difficoltà... Certo, c'è voluto un po' di tempo, ma ne è valsa veramente la pena! Non è che per caso ti star arrendendo un po' troppo presto? Comunque ecco qui un trucchettino degno del miglior Dottor Kernal: devi salvare subito dopo aver concluso con grande successo una missione combattimento di difficoltà medio-alta facendo più punti possibili. A questo punto, durante la missione successiva, portate la freccina del mouse sulla mappa e premete contemporaneamente tutti i pulsanti del mouse. Fatelo più volte molto velocemente. Se riuscirai ad imbroccare una sequenza abbastanza veloce, la missione terminerà con successo con gli stessi risultati di punteggio (e di soldi) di quella precedente.

100

10

### DI NUOVO STREET FIGHTER

His paramilla attack time Cybex Massber,

ho da poco sercitato da mic featalle il suo computer (486/33) e mi sono procurato immediatamente Street Fighter 2, uno dei miel giochi preferiti. Mi daresti un po' di mosse per questo bellissimo gioco?

Ama aligo Veciliai - Cossato (VC)

Un nuevo membro del club "stratfanteviano"! Ti scrivo alcune mosse tra quelle che preferisco; non sono particolarmente difficili da eseguire, ma ci vuole ugualmente un po' di tempismo per farle bene:

### RYU

Elicottero - Giù + Indietro + Calcio Bolla - Giu + Indietro + Pugno

### KEN

[Le stesse mosse di Ryu]

### BLANKA

Pugno + Pugno + Pugno + Pugno + Pugno + Pugno + Pugno Palla volante - Indietro (per 4 sec.) +

Avanti + Pugno

### EKCHENDYA.

100 Mani - Pugno + Pugno + Pugno + Pugno + Pugno + Pugno

Missile - Indietro (per 4 sec.) + Avanti + Pugno

### ZANGIEF

Avvitamento con pugno - Pugno + Pugno + Pugno + Pugno + Pugno

### GUILLE

Calcio Indietro - Giù (per 4 sec.) + Salto + Calcio

Boomerang - Indietro (per 4 sec.) + Avanti + Pugno

### 

100 Calci - Calcio + Calcio + Calcio + Calcio + Calcio

Plication Biomesiciato - Giù (per 4 sec.) + Saito + Calcio

### Child Land

Bolla di Fuoco - Giù + Avanti + Pugno Soffio di Fuoco - Indietro + Giù + Avanti + Pugno

### UN TRUCCO PER LA MELA

Billgatesiano Cyber Master.

come mai ci sono sempre così pochi trucchi per il miticissimo Macintosh (che tra l'altro e almeno 1.000 volte superiore al PC)? Ad esempio, perche nessuno conosce quali sono le gabole di Wolfenstein 3D per Mac? Sono sicuro che esistano, ma non si trovano da nessuna parte

Flavio Trentıni - Genova

E chi l'ha detto che non le conosce nessuno? IO LE SO! ... uomo di poca fede

Non trovi molta roba per i prodotti della mela, unicamente perche il mercato games per Macintosh e molto ridotto. Non si tratta di nessuna congiura, te lo assicuro. Infatti, quando possiamo, siamo ben fel ci di piazzare qualche recensione di giochi per questo sistema. Ma io ripeto, quando possiamo.

Comunque, ecco i codici da te così fervidamente agognati

Anzitutto dovrai trascinare l'icona Extension al 'interno della cartella di Sistema poi, dopo aver avviato il gioco alla schermata iniziate potrai inserire le seguenti cheat

**BURGER** - Per avere subito tutte le armi

WOWZERS - Aumenta il numero di pallottore a 999

LEDOUX - Per essere invulnerabili e avere pallottole infinite

IDDQD - Per annullare gli effetti del codice precedente

SEGER - Per avere immediatamente tutte le chiavi

APPLEIIGS - Segnala su la mappa tutti i passaggi segreti.

MCCALL - Per te-etrasportarsi al livello successivo

XUSCNIELPPA - Per attivare il "God Mode"







E' Nataaaleeeee, cade dal cielo la neeeveeeee !!! Ops, scusate, ma mi sono lasciato un po' andare. Dovete sapere che il periodo natalizio è il mio preferito: una valanga di nuovi giochi arrivano nei negozi e un sacco di bei regalini arrivano nell'affamato drive del CD-ROM del mio PC. Per questo motivo vi ricordo che io, l'esimio Dottor Kernal, me ne andrò in vacanza dal giovedì precedente al Natale fino al 6 Gennaio (che è la festa di Silvia... ouch! [mi è arrivata una sberla]). Non temete: il mio viaggio in Kazakistan è dovuto solo alla necessità di potermi dedicare senza essere disturbato alla scoperta di nuove e finora sconosciute forme di vita gabolatorie, là dove nessun Dottore è mai giunto prima. Buon Natale e... Giocate! Giocate!

Giocate!

### KICK OFF 96

Una gabola buffa buffa per i possessori di questo gioco di calcio della ANCO.

Se fate un'entrata da cartellino rosso (premendo entrambi i pulsanti), avete la possibilità di scatenare una rissa davvero esaitante. Una volta rialzatisi entrambì i giocatori, premete in rapida successione:

SU + TIRO GIU' + TIRO SINISTRA + TIRO DESTRA + TIRO

e poi subito dopo potete cominciare a darvele di santa ragione, mettendo il giocatore in diagonale e premendo PASSAGGIO. Avrete a disposizioni calci, pugni e persino un colpo alla Eric Cantona che stacca di netto (!?!) la testa del vostro avversario. Della serie: alla faccia del fair-play. Per poter attivare questa gabola, dovete aver selezionato l'opzione ARCADE.

### SENSIBLE WORLD OF SOCCER

Silvio Arturi di Cesena mi chiede qualche consiglio per questo splendido gioco di calcio prodotto dal mitico Jon Hare.

Ecco i miei consigli; anzitutto concentrati sull'attacco della tua squadra: vincere 10-9 è sempre meglio che pareggiare 0-0, no? Cura in modo particolare i centrocampisti e gli attaccanti, mettendoli nella migliore disposizione di segnare, scegliendo una tattica di gioco appropriata: io preferisco la 3-5-2. Le squadre migliori da selezionare sono l'Olanda, seguita da vicino dalla Germania. Il Mılan è la squadra di club di gran lunga migliore, mentre tra le squadre "finte" ti consiglio di scegliere la Sensible XI, grazie alla quale farai valanghe di gol. Il metodo da me prefento per segnare è quello di intercettare palla a metà campo, di arrivare al limite dell'area di rigore e di tirare un colpo in diagonale dotato di effetto a uscire. Sette volte su dieci il portiere non intercetta e la palla va dritta dritta nel sette ...



Dopo un lungo e faticoso lavoro di testing (in realtà ci ho giocato senza sosta per quasi una settimana), sono venuto a scoprire LA GABOLA DEFINITIVA per il mitico simulatore di inferno e paradiso della Lucas Arts. Lo pubblico con la speranza che le decine di telefonate di richieste di aiuto al riguardo possano così diminuire almeno di un poco...

Dunque: durante una partita, salvate la situazione e uscite dal gioco. A
questo punto ricaricate e immediatamente digitate il codice \$@! per
avere sul vostro conto corrente la
modesta sommucola di ben
10.000.000 di dollari! Se ora non riuscirete a vincere, beh, penso che
fareste meglio a darvi all'ippica!

A CONTRACT

## TNT CHEAT

KEYS

LEVELKH

### WITCHAVEN II

Codici, codici, codici. E' tutto quello che molti lettori chiedono riguardo al secondo episodio dello sparatutto 3D della Capstone. E io non li voglio deludere, inserendo tutte le gabolette che conosco.

Per attivare il modo-gabola, premete il tasto [Backspace]. Poi digitate:

il più classico dei god-mode.

Per avere subito il massimo

Per attivare a
piacere l'opzione
di forza

PETITION - Per avere subito tutte le pozioni.

WEAPONS • Per avere subito tutte le armi.

Per andare subito al massimo dei punti vita.

Per avere subito tutti gli incantesimi.

 Per avere subito tutte le chiavi.

INVIS - Per diventare invisibili.

• Per teletrasportarsi

Il restamente al
livello voluto (xx
sta per 01, 02,
ecc.).

Dopo ognuno di questi codici premere il tasto (INVIO).

### REBEL ASSAULT 2

Federico Martinez è un nostro affezionato lettore di Padova che spesso ci telefona per fornirci nuove e succulenti gabolette da lui scoperte. Grazie al suo aiuto posso quindi pubblicare una nuova serie di codici per Rebel Assault II, lo spiendido gioco-film della Lucas Arts.

Nella schermata di selezione dei livelli, premete [ALT] + [P] e poi digitate LETGO. Poi digitate ISNOTRY e il gioco è fatto. Durante il gioco infatti potrete digitare in qualsiasi momento i seguenti codici:

[ALT] + [L] - Per avere vite infinite.

[ALT] + [J] - Per avere la possibilità di saltare ad un nuovo capitolo.

[ALT] + [M] - Per poter saltare

le sequenze di gioco e poter vedere solo quelle cinematografiche.

[ALT] + [P] - Per far giocare il computer al posto vostro.

### TOTAL MANIA

Per lo sparatutto strategico-tattico della Domark, ecco un po' di codicilli che penso vi risulteranno assai graditi.

Quando siete nella schermata della base, digitate il seguente codice:

CTL · SHIFT · CHEAT. Così avrete attivato il modo-gabola.

Digitate a questo punto i codici

CTL+C - Per far guadagnare ai propri soldati 1.000 punti esperienza alla fine della prossima missione.

CTL+E Per avere subito 1.000 spaziocrediti.

CTL+A - Per avere la possibilità di acquistare qualsiasì arma dall'armeria.

CTL+N - Per passare immediatamente alla missione successiva.

Durante lo svolgimento di una missione, potete digitare CTL+SHIFT+CHEAT per attivare alcuni codici aggiuntivi:

CTL P - Per far piazzare un proprio soldato nella posizione indicata dal cursore

CTL+I · Per avere i soldatı ınvulnerabili

CTL-R - Per far tornare i propri soldati al pieno di energia, scudi e salute e per far risorgere tutti i soldati morti.

CTL+M · Per eliminare automaticamente tutti gli avversari.

### PREMIER MANAGER 3

Luigi d'Arcais è un nuovo lettore che mi ha inviato per lettera una pressante richiesta d'aiuto per questo gioco di calcio manageriale che tanto lo fa disperare. Sarò telegrafico: quando sei nella schermata del telefono, digita 945475 e tutti i tuoi problemi finanziari saranno risolti.



Per questo bel picchiaduro programmato da Davide Pasca (programmatore italiano residente [beato fui!] in California), le richieste di gabole sono costanti: ecco la più succosa.

Per attivare come nuovo lottatore Earthworm Jim, digitate GIMMEJIM mentre vi trovate nello schermo di selezione dei lottatori. Muovendovi per molte volte a sinistra, potrete trovare il mitico vermone, citre ad una nuova serie di personaggi.

### SCUDETTO RISOLTO !!!

Ragazzi, devo proprio farvi i complimenti: non è nemmeno passata una settimana da quando il numero di Novembre è arrivato in edicola, che più di una decina di voi ha telefonato o faxato la risposta al quesito

presente sullo scorso numero di K. I più attenti tra voi ricorderanno il bug che affligge SCUDETTO della Domark? Ebbene, ora sono in grado di darvi due dritte per riuscire finalmente a diventare allenatori della Nazionale italiana di calcio.

TRUCCO 1 - Per essere chiamati a guidare la Nazionale dovrete essere in grado di arrivare entre le prime tre squadre durante un campionato, rispettando le seguenti regole: non dovete assolutamente utilizzare giocatori stranieri (né in campo né nella rosa), dovete far giocare il maggior numero possibile di giocatori giovani (meno di 24 anni) e dovete promuovere in squadra il maggior numero possibile di giovani giocatori italiani militanti nelle serie minori.

TRUCCO 2 - Cominciate una nuova partita e Indicate la squadra Nazionale come il team di cui volete essere nominato allenatore. A questo punto digitate beatamente il seguente difficilissimo e incomprensibile codice segreto: ARRIGO SACCHI. Semplice no? E poi dicono che il profeta di Fusignano non possiede capacità taumaturgiche (in sense calcistice naturalmente...).



£ 75 000

Confezione da 10 cassette con 60 grochi L. 14.000 (disponibili 6 confezioni)

JOYSTICK GRIBLI TRASP. LUMIN.

PROVA JOYSTICK

JOYSTICK RAMBO

COVER C64 NEW/OLD COVER PER REGISTRATORE

MOVICLA

L 212 000

L 126 000

Espansioni

AL MENTATORE

CARTR DGE tipo NIKI

**CARTRIDGE 11po FINAL** 

**CARTRIDGE** allinea testine

RESET DI MEM /DUPLICAT

PENNA OTTICA CON CASSETTA

L 392 000

42 500

L 33 000

1\_37,500

L 21 000

L 7 900

L 15 700



PER ORDINARE

L 23 500

L. 26 500

L 12 000

L.

9 900

4 900

Tutti i giorni dal lunedi al venerdi dalle ore 9,00

alle ore 12,30 Dalle ore 14,30 alle ore 19,00

Drive Esterno Amiga

cod. DRI03GL, 132,500

Paneaute

24068 SERIATE (Bergamo) Via Correggio, 13 Tel. 035/32.17.06 Fax 035/32.17.09

Espansione Esterna

da 2 MB per Amiga

500 - 500 plus - 1000

Sabato dalle ore 9.00 alle ore 12,30

DESIDERO RICEVERE I PRODOTTI DA ME DESCRITTI NELLA CEDOLA SOTTOSTANTE. SI INTENDE CHE RICEVERO INS EME ALLA MERCE ORDINATA UNA COPIA GRATUITA DEL CATALOGO POSTAL DREAM COGNOMO O NOMO							
ndirizzo	N c vico						
città	CAP						
pref	le efono						
cod. accessorio	computer	prezzo	pagheró al postino				
		_	allego ricevuta vaglia postale				
	+	die	allego assegno non trasferibile intestato a POSTAL DREAM sri				
spese posta. di s	ped zione	L. 8.000	I PREZZI RIPONTATI SI INTENDONO IVA INCLUBA				
	d zione di invio urgente ne con comere espresso	L 13.000 L 18.000	tolare				
GARANZIA DI UN ANNO SU TUTTI I PRODOTTI AIINGA K							



Bene, bene! Dicembre è arrivato,
e Natale bussa alle porte...
Sono in frenetica attesa dei vostri
regalini (e del collier di diamanti
di un ricco spasimante!).
Ho visto Cyber Master cammuffato
da Babbo Natale mentre cercava
di raggirare un gioielliere...
Che sia lui il "ricco spasimante"
che mi invia missive d'amore?!?

pubblicata. Dico: "Pace, forse la

Silvia

### UN UFO TROPPO STUDIOSO

Cara Silvia, mi chiamo Paolo, ho 15 anni e vivo a Roma. Vorrei chiederti un grosso favore (mi rivolgo a te perché insieme a Roy siete i più "savi" in redazione): sono un appassionato giocatore di "UFO: Enemy Unknown" da poco tempo, e nei numeri 70 e 71 di K (Marzo e Aprile 1995) avete pubblicato i consigli teorici e pratici per questo capolavoro. Purtroppo ho perso la seconda parte (nel senso che non ho comprato il numero di Aprile perché ero in un momento di fitto studio per gli esami di terza media), e ti chiedo se posso ancora trovare nei vostri magazzini una copia di quel numero e quanto dovrei pagarla. Altrimenti, ti prego di chiedere in redazione se è possibile publicare nuovamente i consigli per questo gioco, anche in due parti, come fatto in passato. Ti ringrazio in anticipo e porgo i miei più distinti saluti alla redazione, mentre mando uno SMACK a

Paolo - Roma

P.S.: Come mai nella pagina del sommario, dove sono scritti i nomi e i cognomi degli appartenenti al team editoriale, per quanto ti riguarda si legge solamente Silvia F.?

P.P.S.: Perché non allargate lo spazio dedicato all'Amiga, magari riproponendo le recensioni di vecchi giochi che hanno fatto stona?

aro Paolo, ho chiesto a Luca se si poteva pubblicare

nuovamente la soluzione di UFO, ma è rimasto "molto offeso" dal fatto che non lo hai considerato uno dei "savi" della redazione, e mi ha dato picche... Scherzi a parte, non è prevista, almeno a breve termine, una pubblicazione della soluzione, e mi informano che non potrai trovare l'arretrato perché più vecchio di un anno. Ti suggerisco, quindi, di chiamare il Dott. Kernal il Giovedi dalle 17.00 alle 19.00: ti darà tutti gli aiuti di cui necessiti. Per quanto riguarda il mio nome nel sommario... sai quanta gente mi rintraccerebbe guardando l'elenco telefonico? Non avrei più pace!!! Lo spazio Amiga, almeno per questo numero, è stato "allargato", come da tua richiesta. Bacini.

### LETTERA SONDA

Canssima Silvia, questa è una sonda, una lettera-sonda. Se mai verrà pubblicata farò un tripio salto mortale dalla gioia. Ti spiego il perché di questa faccenda. Allora, nel (non molto) lontano Ottobre '95, quando per la prima volta acquisto K, trovo una rubrica gestita da un tale che si sente rincuorato poiché ha due pagine a disposizione, contro la sola del numero precedente. Quel tale si chiamava (e si chiama tutt'ora, ndr) Cyber Master. Come rubrica mi piace, e decido di rivolgermi a questo Cyber Coso, tramite il tagliando che viene sempre pubblicato. Nel numero di Novembre noto che non è stata

pubblicheranno a Dicembre". Nel numero di Dicembre, nulla. E un po' mi girano. Ma, dato che sono troppo buono, immagino che CM non ce l'abbia fatta poiché gliene arriveranno tantissime di missive. Poco tempo dopo invio un fax per il K-Mart. Neanche quello verrà mai pubblicato. E inizio a scaldarmi. Ad Agosto '96 mando un'altra missiva al Cyber Master, e nel numero di Settembre non la trovo pubblicata. Ora mi chiedo, perché @#!%\* non è stato pubblicato nulla di quello che vi ho scritto? E' per questo che sarò contentissimo se vedrò questa lettera nel tuo meraviglioso K-Box! E che il Cyber Ferraglia non mi venga a dire che non ha pubblicato la mia ultima lettera perché sono uscito di poco dal limite delle 55 parole. Insomma, come è possibile tutto ciò? Cambio argomento, facendovi una proposta un po' strana. Potete non pubblicare le soluzioni degli adventure? (COOOSAAA?!?, ndr). Lo so che molti "inchiodati" mi avranno già puntato le carabine addosso, e dico loro di non preoccuparsi, perché non intendo eliminarle del tutto. Sarebbe perfetto se ogni mese, insieme a K, pubblicaste un fascicolo da acquistare separatamente, dedicato solo alle soluzioni, eliminandole da K. Vi spiego il perché. Era da più di un anno che mio padre ed io cercavamo disperatamente Full Throttle e The Dig, di cui avevamo avuto notizia grazie al giornalino ufficiale della LucasArts, The Adventurer, che ogni tanto ci spediscono. Come sempre, aspettiamo che i giochi calino di prezzo. Aspettiamo, e quando arriva il numero seguente del giornalino scopriamo che la LucasArts ha smesso di spedire all'estero i giochi ordinati.

K-BOX

### ARGH! Solitamente i giochi li ordinavamo direttamente da loro. E in Italia li troviamo a circa 120mila lire l'uno, Insomma, dobbiamo aspettare che un amico di mio padre vada in Canada per acquistarli a un buon prezzol Arrivo a risolvere The Dig, e dopo poco non so cosa fare. Ho il numero di K di Marzo con la soluzione. Ci do un'occhiata. E arrivo alla fine del gioco che mi accorgo che praticamente l'ho fatto quasi tutto con la soluzione. Si sente un vuoto dentro, non so se ti è mai capitato. Ecco come ho buttato via un anno di attesa. Voglio dire, Full Throttle l'ho risolto in due giorni, ma me lo sono GODUTO!!! Questo perché non avevo la soluzionel Basta averla lì e la leggi. Non importa se cerchi di resistere, la leggi: e dici: "Mi leggo solo questo pezzettino, poi basta, ce la faccio a resistere". Ma poi un pezzettino tira l'altro, ed à così che il gioco è... UCCISO! E ho la tremenda paura che succederà anche a Space Quest VI e a Under a Killing Moon, altri giochi che voglio avere da più di un anno e dei quali ho le vostre soluzioni. Purtroppo le soluzioni fanno ai videogiochi l'effetto spinello-Spaziotempo Sei. Probabilmente ci sarà qualcuno d'accordo con me, a cui è capitato la stessa cosa. Per favore, o voi della redazione, fate qualcosa per il bene degli adventure e dei suoi solutori! Un megasaluto a te e a tutta la redazione.

Giacomo Sambusida detto Samba

"Giacomostro" (14 anni).

naro Giacomino, Il tuo "problema" 👉 è alguanto comune, dato che le missive che arrivano ogni mese al povero CM sono centinaia... Molte, per problemi di spazio, non vengono considerate in quanto possono rientrare in missive similari e che trattano dello stesso argomento, oppure non sono di interesse comune; con ciò voglio dire che mensilmente ci arrivano molte lettere che richiedono un aiuto su un determinato gioco, e, dato il grande interesse, diamo voce principalmente "al popolo". Non ti crucciare, prima o poi vi accontentiamo tutti quanti! Per quanto riguarda II problema "soluzioni" credo che non sia assolutamente fattibile una proposta come quella che ci suggerisci, in quanto K esiste perché fornisce ottime soluzioni ai giochi. Se togliessimo dalla rivista le soluzioni dei giochi, rimarrebbe una rivistacatalogo che Interesserebbe a ben pochi. Credimi, è molto più facile saltare a piè pari le pagine delle soluzioni, che chiederci di non pubblicarle più! Baci.

### FANNO BENE AL CERVELLO

Simpaticissima Silvia, dopo mesi di lettura del tuo spazio-posta in silenzio, e nell'anonimato, ho deciso di scriverti. Ho seguito con molto interesse le varie missive a te indirizzate, e ho apprezzato molto il fatto che il tuo "angolo" sia quello in cui esiste un"umanıtà" più forte, e meno problemi del tipo "può il gioco xy girare sul mio 486DX4567...?" (anche perché per quel tipo di problemi esiste Mr. Cyber Master). La missiva di "un amico '78" mi ha toccato sul vivo, behl... posso dire di essere anch'io... un amico '73. Ho attraversato quel periodo anch'io, e so cosa vuol dire, so anche che diventa difficile ritrovarsi con i "vecchi" amici quando și è già usciti dal tunnel. Non starò qui a filosofeggiare sul "perché" e sul "per come" ci siano moltissimi ragazzi nella nostra situazione, non mi interessa parlare di mancanza di valori, cattive compagnie e altri discorsi, poiché quando ci si accende un "mustazzuolo" dietro l'altro con gli amici, conta solo l'evadere da tutto ciò che ci opprime (solo che così si passa da un crepaccio a un abisso...). Dalla Fossa delle Marianne in cui mi trovavo ho visto una luce: era una ragazza, ora è la mia ragazza, che ha saputo aiutarmi e starmi vicino in ogni momento. Con ciò non voglio dire che l'unico modo di uscirne sia trovarsi una ragazza, ma anche trovarsi un'occupazione, un "qualcosa" per tenere sveglio il cervello, e non per staccarlo dal resto del corpo. Fondamentalmente ho scritto questa lettera per dire a Silvia di continuare così, e per dire a tutti i ragazzi nella situazione di "un amico '78", nella mia, e in altre situazioni simili, che dandoci una mano tra noi potremo vincere la droga, anche se talvolta sembra così leggera da non causare danni, perché così sembra, ragazzil Forza, anche una serata passata a giocare alternativamente con gli amici a Doom sconfigge la droga, tanto per fare un esampio. Un "in bocca al lupo" a Un Amico '78 e un megakissone a Silvia. , Ciao da "K" (come la nostra rivista e come l'adesivo rosso sulla mia Panda).

on mi resta altro che ringraziarti di cuore per le belle parole... Kiss.

### UN PLAYBOY... POCO PLAY E MOLTO BOY!

Carissima Silvietta, a scriverti è un giovane alto bello castano occhi verdi 15enne libero di nome Vittorio. Compro K da circa 1 anno e devo dire che sono le mie 6000 lire mensili meglio spese. Ho avuto la voglia di scriverti dopo aver letto su K di giugno che adoriamimoriresti-behnonesageriamoper i GUNS N'ROSES, e poi anche per la lettera di una certa Pamela '74 che insinua che i maschi che leggono K sono una specie di criceti un po' cresciuti che hanno paura di parlare con una ragazza. No, dico... Ma chi caspita sei tu per dire a ME, il playboy più affascinante dell'ultimo dopoguerra, ma soprattutto il più modesto, che non ho le p\*##e per dire in faccia ad una ragazza se mi piace o se ho voglia di avere un "incontro ravvicinato del III tipo con lei"!!! Cavolo, effettivamente da qualche mese a questa parte il K-Box era diventato un simil telefono amico stampato e io cominciavo a pensare "... ma questa è una rivista di videogiochi o un centro recupero casi disperati?". Vabbè lo spirito umanitario, ma riversare i problemi di tutti i videogiocatori d'Italia su solo 3-4 pagine non mi sembra proprio una cosa ortodossa (... e neanche musulmanal). Non so, potrei parlarvi dei miei problemi con l'alcol, con una mia ex-ex-ex-ex ragazza di più di un anno fa, del fatto che il mio "prof. di mate" mi odia o che quella d'inglese mi mangia con gli occhi, del fatto che a casa mia si litiga sempre, che nel mio palazzo ci sono solo "teste bianche" che ascoltano Mozart, del fatto che non sto con una ragazza da maggio (non so voi, ma per me è un'eternità)... Basta cosìiii?????? Bene, ora pensate a me che devo leggere ogni mese roba tipo "Mi sento solo", "Sono fuori dal mondo", "La gente non mi accetta"... Diamine (non volevo essere poco educato), non se ne può più. Un po' di ottimismo. Ma dove sono finite le lettere sulla pirateria (ormai protetta dal WWF, anche se mi ha fatto passare momenti indimenticabili - vedi DOOM, . IL MITO ASSOLUTO), sui nuovi giochi che richiedono processori da formula 1 e quintali di RAM... RAGAZZI, K HA BISOGNO (?!?) DI LETTERE ALLEGRE! Avete mai letto quella su K-66??? Uno sballo. Il mondo dei



computer ha bisogno di più gente come il mio grande Pitone (e non c'è alcun riferimento sessuale, almeno non esplicito...!) Seccafieno. Le sue recensioni sono, in percentuale, l'80% del perché lo compro K. Si può dire che è Pitone a sfamare i figli dell'edicolante vicino al capolinea. Ma passiamo ad altro, cioè a quella Pamela '74 che tanto mi ricorda una mia amica-ragazza-psicologa con la quale passo momenti di allegria, di riflessione, di odio, di eccitazione (ma anche lei, e forse più di me). Praticamente quello che ha fatto tale donzella (Pamela '74, non la mia porno-amica) è come dire che una squadra è uno schifo perché lei ha visto solo una partita della medesima dove ha perso anche se non prende un gol dall'invenzione della bomba atomica!!! Questa ragazza è sfortunata: se avesse avuto circa 5 anni di meno (mi piacciono le ragazze mature, anche se non è una parola che lega molto con ragazza) avrebbe avuto la possibilità di uscire con uno dei boys più affascinanti, intraprendenti, coinvolgenti, sconvolgenti, e BBBOOONIII della capitale. Una cosa che ho riscontrato, e penso anche Pamela e tutti gli altri lettori, è che chi scrive al K-Box si sente più o meno innamorato di te, Silvia, e ciò mi fa sorridere, paragonandolo ai carcerati che vedono una donna dopo 20 anni. E ciò, insieme all'eccessiva timidezza che è insita nella maggior parte dei Pc Players, li rende forse troppo sdolcinati nel redarre... redigere... FARE una lettera. La pensi anche tu come me, Silvietta? E tu, Pamela '74? E comunque, chi ti dice che i videogiocatori siano una specie di Forrest Gump? Io, ad esempio, non vivo solo per un monitor e una tastiera, ma adoro le moto, l'heavy metal (GUNS N'ROSES, OFF SPRING, METALLICA, NIRVANA, SKID ROW, AEROSMITH, BON JOVI, BLIND GUARDIAN...), le ragazze... soprattutto le ragazze. La cosa più bella sarebbe una passeggiata a 120 Kmh (un motorino, seppur modificato, non può fare miracoli...) con una bionda che ti stringe i fianchi, la musica sparata nelle orecchie a 600 decibel e una copia di K sotto la sella (giocare a Doom mentre sei in motorino non è proprio una cosa semplice...!). Ma non penso che questa fantomatica Pamela avrebbe mai accettato un appuntamento con me...

forse non ne è all'altezza? (Questo era un colpo basso). Vorrei che mi rispondesse, magari spiegando come secondo lei dovrebbe essere il

videogiocatore D.O.C. o il suo uomo ideale. Adesso ho parlato anche troppo, spero non invano (ma me la pubblicherai questa lettera? Ti prego, ci ho passato una notte intera... come avrei potuto passarci cinque minuti, o un mese, tanto tu cosa puoi sapeme, o mia dolcissima Silvia?). Magari pubblicala in un mese in cui arriva poca posta (forse se ci sarà un'epidemia che colpisce i videogiocatori - siete pieni di lettere fino alle orecchie, eh?), o quando gli argomenti sono poco interessanti, magari taglia qualche pezzo (anche se non mi sembra ci sia molto da tagliare, a parte queste ultime righe, che altro non sono che un mero tentativo di sciogliere il tuo cuore (e quello del Grande Montycella) per far apparire la mia missiva sulle cartacee (e grazie al cavolo...) pagine di K. Ed ora passiamo alle domande (pensavi di cavartela così...???):

- 1) Che joystick mi consigli di acquistare (magari fatti suggerire da Pitone) e quale joypad, tenendo presente che per quest'ultima desidero il maggior numero di tasti possibili?
- 2) Quando pensi che uscirà U.S. Navy Fighters 97? Mi consigli di comprare l'edizione attuale o aspettare quella nuova?
- 3) Sai dirmi quando uscirà il nuovo disco dei Guns N' Fuckin' Roses, e se conosci qualche sito Internet su di loro?

Arrivederci alla prossima. See Ya Soon.

Ciao a tutti da Vittorio Di Pietro.

recapitiamo a Pamela? Penso che ne sarebbe decisamente onorata! Il titolo che ho dato alla tua missiva, però, non ti deve ferire, ma far sorridere! A quindici anni dubitiamo (Montycella ed io) tu possa essere quello che dici... Comunque prendiamo atto delle tue capacità diciamo "artistiche". La risposta alle tue considerazioni sul mio K-Box le puoi trovare nella lettera che precede la tua, e ritengo di non aggiungere altro.

Risponderò alle tue tre domande sinteticamente:

- 1) Pitone consiglia il Wingman Extreme della Logitech;
- 2) US Navy Fighter lo danno per pronto entro il primo semestre del 1997;
- 3) Il nuovo album dei Guns N' Roses uscirà per Marzo/Aprile del 1997.
  Non vedo l'ora di ascoltario!
  Kiss.

### C'È POSTO PER TUTT!!!!

Cara Silvia,

mi chiamo Cristian, Crix per gli amici e, come tutti coloro che leggono questa fantastica rivista, sono un accanito videogiocatore. Complimenti per la rivista, le recensioni sono sempre esaurienti e ricche di commenti utili (come non comprare F1GP2 se si possiede un 486 DX266Mhz), ma lo spazio che mi gasa di più è quello del fantastico, ipergalattico, plurilaureato (e stupefatto) Cyber Master e Doctor Kemal. Critichina: avrò scritto si e no una decina di volte a Cyber Master, dove sono andate a finire le lettere? Non ne ho vista pubblicata nemmeno una, quindi spero proprio che tu mi pubblicherai nella tua rubrica. Comunque volevo solo dirti che:

A. Sei fantastica.

B. La tua rubrica è fantastica.

C. Prendendo spunto dalla lettera di Max CAPPAnera, perché non mettete una bella foto all'inizio di ogni vostro articolo? Non sarebbe per niente una cattiva idea.

D. Scusa se la tua rubrica non è dedicata a trucchi e gabole ma una domanda su un videogioco classico che mi piace particolarmente te la devo fare. Come si fa a derapare in NASCAR RACING? Esiste un trucco o c'è una tecnica particolare per farlo? Ti supplico interpella Cyber Master (magari accetta uno dei suoi inviti a cena) e Doctor Kernal, ma fammelo sapere! Pubblicatemi!!!

Volevo ancora farvi i complimenti per il numero di agosto, pieno di trucchi, soluzioni e gabole. Vi ringrazio anticipatamente (Doctor Kemal, Cyber Master & Co.) per l'aiuto che mi potranno dare. Ciao

Crix

P.S. Continua così: sei fantastica!

aro Crix, come vedi nel mio angolo c'è posto per tutti. Per quanto riguarda la foto da inserire negli articoli, la redazione, composta, si è ribellata alla tua splendida idea, in quanto i recensori e i grafici tutti vogliono mantenere graficamente accettabile la rivista! La loro presenza sulla rivista (dicono) peggiorerebbe la qualità di K. Per la tua richiesta, ho ordinato al Dott. Kernal di darti una mano al più presto.

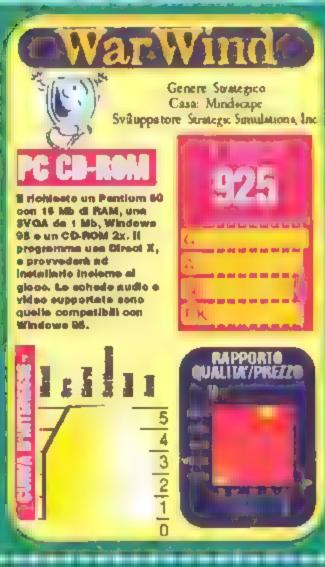
Bacini.

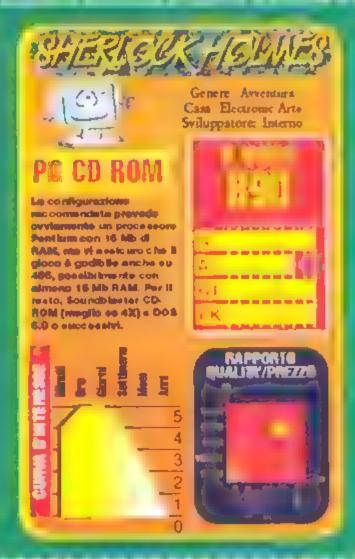
Page 5











ICHINO DI K SCIEDE DA RITAGLIARE I









L'ARCHIVIO DE IL SCIEDE DA RITAGLIARE I "

I più real stico simulatore mai rea izzato inprese fotografiche catturate da sate lite del Dipartimento della Difesa Americano, mappe accuratissime e buon engine grafico, manuale moito accurato e in italiano

Sconsigliato a chi CONTRO: non vuole intra-

prendere la camera di pilota caricamento del e missioni al limite della parano a. minimo mezz ora per ogni missione. richieste hardware non ne par iamo neppure

OMMENTO

Che dire? Mettevi a la prova

con la più sofisticata simulaz one aeronautica a vostra disposizione se avete la paz enza di farlo

Grafica sopraffina. Sonoro eccel ente. Storia esaltante. Interfaccia grafica molto val da.

La risoluzione deali enigmi è forse un po' troppo elaborata.

Rama è **KOMMENTO** sicuramente uno dei titoli da non perdere, anche perché è stato ideato dal grande scrittore di fantascienza A. C.Clarke, ed è quindi un sinonimo di garanzia, sia per quanto riguarda la storia che le ambientazioni.

### **BATTLE CRUISE**

Bella grafica in a ta risouzione sezion strategiche molto complete, complesso splendida introduzione

Dispersivo, fin-**CONTRO:** troppo complesso da gestire, manca un objettivo fina e

Come in tutte K OMMENTO e precedenti produzioni de Take 2 (Helli per esempio) l'aspetto più curato del gloco e la profondita de gameplay, che fa di Battlecruiser 3000 A D unit to o complesso, ma appagante per chi intende spenderci del tempo. Se cercate un gloco che vi sappia impegnare avete trovato il titolo giusto.

The Rose Tattoo e un avventura completa e comvotgente sia a livello di enigmi che di ambientaz one ed atmosfera in più non rich ede una macchina particolarmente possente. per far a girare

Lunica cosa da ecce-CONTRO: pire ovviamente e la Inqua. Ma bisogna anche dire che se c dialogh, non fossero in inglese il gioco perderebbe gran parte de suo fascino

If genere adven-ture ha bisogno non so o di enigmi ima anche di una buona storia che possa catturare la nostra fantas a e vi posso assicurare che questo adventure risponde in pieno a questa es:genza

------

Un gioco allo stato dell'arte, con grande atmosfera e variabilità Ben 4 razze tutte molto diverse tra loro. Molto comoda l'interfaccia.

Certo non è una novità assoluta. A voite gli intermezzi hanno un testo parlato un po' banate e insignificante.

Un gioco dal K OMMENTO concept magan non proprio originale, ma estremamente ben realizzato, con grandi grafica e sonoro e un'interfaccia molto comoda e facile da utilizzare: cosa si può desiderare di più? Consigliatissimo a tutti, appassionati o no del genere "in tempo reale".

### MACIC

Grafica che ricrea perfettamente e carte, buon livelio di sf da le Magici

Non è possibile affrontare 'avventura creando il proprio mazzo, non si puo giocare in rete o via modemi

Anche se K OMMENTO tecnicamen-

te non si tratta di un programma. straord nario que lo che conta maggiormente è la sua grande g ocabi ità, siamo infatti di fronte ad un titolo che r produce abbastanza fedelmente la dinamica del gloco originale (che pensavo fosse difficimente trasportabile su computer) riuscendo a divertire. El po è sempre Mag c'

### BLUEFICE

Grafica mo to partico are Buona atmosfera onir ca Oftimal ogevita grazie ad enigminoni troppo fact

CONTRO: Laudo e a graficalnon sond par tico armente avanzat. Non sono present, iclassici ntermezzi di fipo cinematografico Alcun en gm sono lintroppo dittici

I gincole **OMMENTO** consig abile soprattutto agli amanti dei "puzzie" game. Quanti si esa tanu glocando a Doom o Mortal Kombat troveranno troppo monotono questo titolo

### HARDLINE

Grafica e sonoro ottimi. storia avvincente fasisparatutto frenet che

Interazione Im -CONTRO: tata longev ta contenuta, a la lunga r petitivo.

Come spa-K OMMENTO hardine e sicuramente un buon titoio, ma lo spessore de la stor a viene quas interamente sviluppato dai filmati digitalizzati, lasc ando benpoco spazio ai 'esp orazione o agenigmi. Que lo che forse manca al gloco e un pizzico di profondita in Du.

# TERRORIZZATO MILIONI DI PERSONE HEP WOUDO LIRE 24.900 INFOGRAMES



Vendo per PC Magic Carpet Plus, Bioforge (Edicola), Alone in the dark, Warcraft 2 Expansion Set, Elite First Encounters, Tutti su CD-ROM. Su dischetti vendo Quarantine, Soccer Kid, LHX Attak Chopper (Big Games), Pit Fighter (BG), Robocod

Telefonare al numero 0342/701728 e chiedere di Matteo.

Vendo giachi in confezione originale per PC CD-ROM: Wing Commander IV (Lit. 60.000), Master Levels for Doom II (Lit. 30.000), Rebel Assault (Lit. 60.000), Wolf Pack (Lit. 25.000), Inferno (Lit. 25.000), The Last Bounty Hunter (Lit. 45.000)

Telefonare al numero 0425/68108 e chiedere di Angelo.

Venda giochi per PC CD-ROM: Dark Forces, Fifa Soccer 96, Duke Nukem 3D. Tutti i giochi sono con manuali e confezioni originali

Telefonore al numero 0382/26642 e chiedere di Luca.

Vendo i seguenti giochi per PC Floppy: Test Drive III, Risky Woods, Super Space Invaders, The Two Towers, Eight Ball Deluxe a Lit. 45.000. Inoltre vendo i seguenti CD-ROM: Odissea di Omero a Lit. 70.000 e Ultimate Body Blows (picchiaduro) a Lit. 45.000

Telefonare al numero 0585/244232 e chiedere di Andrea.

Vendo i seguenti giochi per PC rigorosamente originali: Steel Panther, Romance of the 3 Kingdoms IV, The Masterpiece Collection (6 giochi SSI), Warhammer, Fantasy Fest (4 giochi SSI), Dark Sun II, The Great War, Ufo Enemy Unknown, UFO2: Terror from the deep, Dark Legions a Lit. 35.000 cad., spese di spedizione escluse. Inoltre vendo Dominus (Lit. 25.000), Warcraft II (Lit. 45 000), Hammer of the Gods (Lit. 30.000)

Telefonare al numero 06/35451480 e chiedere di Marco.

Attenzionel Per chiunque possieda un Amiga!!! Pochi mesi fa è nato un nuovissimo dub Amiga a cui si può iscrivere chiunque. L'iscrizione è gratuita come anche i giochi. Alcuni di questi sono: Fifa Soccer, Formula 1 GP, The Settlers, Dune, Player Manager 2, Sensible World of Soccer, Chaos Engine e tantissimi altri. Per avere maggiori informazioni scrivete o telefonate a.

Auriemma Luigi, via F.lli Cervi 32, 20098 S.Giuliano M.se (MI) - Tel. 02/98240207.

**Scambio** i seguenti titoli su CD-ROM: Warcraft II, Full Throttle, Megarace, Silent Hunter, Warlord II Deluxe, e altri .

Telefonare al numero 0141/532818.

Cerco per PC CD-ROM o su floppy: Monkey Island I e II originali con scatola, Som&Max originale con scatola. Massimo a Lit. 40.000 o li scambio con NBA Live 95 e Flight of the Amazon Queen su PC CD-ROM originali e con manuale

Telefonare al numero 0187/717603 e chiedere di Francesco.

Vendo/Scambio i seguenti giochi su CD-ROM: Mechwarrior 2, Command & Conquer, Ruad Warrior (Quarantine 2), Inca 2, Vorrei scambiarli con Duke Nukem 3D, Quake

Telefonare al numero 0342/736133 e chiedere di Luca.

Vendo per PC Magic Carpet Plus, Bioforge (Edicola), Alone in the dark, Warcraft 2 Expansion Set, Elite First Encounters, Tutti su CD-ROM. Su dischetti vendo Quarantine, Soccer Kid, LHX Attak Chopper (Big Games), Pit Fighter (BG), Robocod

Telefonare al numero 0342/701728 e chiedere di Matteo.

Vendo a Lit. 20.000 ciascuno dei seguenti titoli originali per PC CD-ROM; The Journeyman Project Turbo, Novastorm, AEGIS The guardian of the fleet, Tornado, Empire Soccer, Megarace, Savage Warrior, lemmings the Chronicles, War in the Gulf, Reunion e Dawn Patrol. Vendo, inoltre, a Lit 30.000: Druid, Indycar Racing II, Privateer e The Vortex Quantum Gate II.

Telefonare al numero 0586/808834 e chiedere di Marco.

**Vendo** giochi per PC CD-ROM: Conquest of the New World, ATF Advanced Tactical Fighters e NHL 96. Tutti originali con scatola e manuale, a Lit. 45,000 l'uno

Telefonare al numero 0362/325280 e chiedere di Andrea.

**Vendo** i seguenti giochi originali, completi di loro manuale e confezione: Flight Simulator 5.0, Descent, Fist Armored, Raptor, Evocation 2, Terminal Velocity, Crusader no remorse, Savage Warrior, Game for Dance. Prezzo da concordare

Telefonare al numero 06/9994824 e chiedere di Vittorio.

Vendo a Lit. 60.000 Timon & Pumbaa's Jungle Games, su CD per Macintosh. Sono 5 giachi fantastici Disney, nuovissimi in confezione originale non ancora disponibili in Italia!!!

Telefonare al numero 02/57977932 e chiedere di I,Imeri.

Vendo per PC CD-ROM i seguenti giochi originali: NBA Live 95 & Flight of the Amazin Queen al prezzo di Lit. 40.000 cad. e a Lit. 80.000 insieme. In più offro Gunship originale in omaggio su floppy

Telefonare al numero 0187/717603 e chiedere di Francesco.





Trasforma il tuo PC in una potente Drum

n Machine.

New Beat Trancemission

ti permette di impadronirti dei suoni e dei ritmi della Dance

Music più trascinante e progressiva.

Avrai a disposizione, sotto i tasti del tuo computer, il sound

techno, trance, hip-hop

e house.









Personalizza la tua Drum Machine con Fuse Box.

Sound Warp, un avanzato controllo audio,
ti permette di creare il tuo sound personale.

Non è necessaria alcuna nozione di teoria,
semplici schemi e 7 presets facilitano l'uso del
programma.



Via Antonio Musa 13
Tel. 06/44243033
Fax 06/44242836
email:
italia@microforum.com
http:
//www.microforum.com

//www.microlorum.com Ufficio di Milano: Tel. 02/22473137 Fax 02/26226742



Versdo a prezzi interessanti i seguenti giochi per PC CD-ROM:
Voyager a Lit. 35.000, Fifa Soccer 96 a Lit. 35.000, Euro Fighter
2000 a Lit. 40.000, Time commando a Lit. 50.000, Phantasmagoria
(ita.) a Lit. 75.000, Command & Conquer + Covert Operation a Lit.
65.000, Actua Soccer a Lit. 40.000, Maabus a Lit. 40.000,
Acquario di Genova a Lit. 40.000, Il Segreto dei Templari a Lit.
40.000. Il tutto a una fantastica offerta di Lit. 350.000.
Telefonare al numero 0564/812025 e chiedere di Gianluca.

Vendo console Super Nintendo con 15 giochi, adattatore, 1 joypad a sole Lit. 250.000 trattabili (più spese di spedizione), oppure Game gear con 8 giochi a sole Lit. 150.000 trattabili (più spese di spedizione), tutto perfettamente funzionante, causa passaggio a PC. Telefonare al numero 02/93257852 e chiedere di Emiliano.

.................

Vendo per PC Quake, Voyeur, Magic Carpet Plus, Warcraft 2
espansione, Bioforge, 3Big games al prezzo di uno, Quarantine,
Alone in the Dark, Joypad 2 bottoni, Soccer Kid, Earth Worm Jim (1
e 2), Elite First Encounters, Top Gun + Joystick, SuperKarts, Nascar
Racing, Fifa Special Editions, Little Big Adventure, PC Calcio 4.0.
Telefonare al numero 0342/701728 e chiedere di Matteo

Vendo o scambio i seguenti CD-ROM per PC: Inca 2, Sim City 2000, City 2000, Magic Carpet, King Quest V, King Quest VII, Torin's Passage, Vortex (3 CD), Ripper (6 CD), Gabriel Knight 2 (6 CD).

Telefonare al numero 02/3390739

**Vendo** per PC i seguenti giochi originali in formato CD-ROM: Grand Prix 2 in italiano a Lit. 60.000, Theme Park in italiano a Lit. 45.000, Sam & Max in italiano a Lit. 25.00, Woodroof and the Schnibble of Azimuth in italiano a Lit. 20.000.

Telefonare al numero 0473/440262 e chiedere di Andrea

Vendo per Amiga 500/600/1200 giochi originali: simulatori, strategia, avventure, RPG, calcio, ecc., da Lit. 15.000 a Lit. 30.000. Vendo drive esterno a Lit. 70.000.

Telefonare al numero 075/316407 e chiedere di Marco

Vendo i seguenti giochi originali (completi di manuale) per PC: Michael Jordan in Flight Lit. 20.000, Striker95 a Lit. 20.000, Action Soccer PC a Lit. 20.000, Micromachines 2 a Lit. 40.000, Cyberia a Lit. 50.000, NBA JAM T.E. a Lit. 50.000, FX Fighter a Lit. 50.000, Rugby 95 a Lit. 50.000, Sensible World of Soccer a Lit. 60.000, Mortal Kombat 3 a Lit. 60.000, NBA Live 96 a Lit. 80.000, NHL Live

96 a Lit. 80.000, Terminator Future Shock a Lit. 80.000, Olympic Games Atlanta 96 a Lit. 80.000.

Telefonare al numero 06/78345103 e chiedere di Marco

Cerco i seguenti giochi per PC: Unnatural Selection, Incredible Toons, Transport Tycoon scenario editor, Conquered Kingdoms, Bridge Champion, perfettamente funzionanti e con manuale. Telefonare al numero 051-491185 e chiedere di Alberto

Vendo per PC: Big 16 Pack (una raccolta di 16 CD con giochi favolosi!!!) a Lit. 80.000. E' un'offerta da non perdere assolutamente!!! La aggiudico al primo che chiama!

Telefonare al numero 02/5697073 e chiedere di Antonio

Vendo o scambio per PC i seguenti giochi originali su CD-ROM:
Casinò Master (Gold Edition for Windows 3.1), Super VGA Harrier,
Blue Force, Darklands, Tom Landry Strategy Football, Spectre VR
Classic Velocity, Formula 1 Grand Prix, Syndicate (con American
Revolt), 87 Giochi Shareware, tutti con manuale a Lit. 90.000 (Lit.
10.000 cad.), oppure in blocco a Lit. 60,000. Inoltre vendo i seguenti titoli a Lit. 50,000 cad.: Ultimate Soccer Manager e Sensible World
of Soccer.

Telefonare al numero 0348/2225617 e chiedere di Maurizio

Cerco disperatamente i seguenti giochi o in dischi o in CD-ROM: Rayman, Torin's Passage, Rebel Assault 2 (ita), Teletranspuffi e Earthworm Jim 2. Sono disposto anche a scambiarli.

Telefonare al numero 0774/527224 e chiedere di Emanuele

\*

Vendo per Amiga 1200 i seguenti giochi originali: Simon the Sorcerer (ita), Cruise for Corpse (ing), Brian the Lion.

Telefonare al numero 0875/680015 e chiedere di Ivano

Cercasi Loom by LucasArts. Scambiamo versione originale con Populous e/o Risky Woods (Big Games), oppure acquistiamo a Lit. 25.000 max.

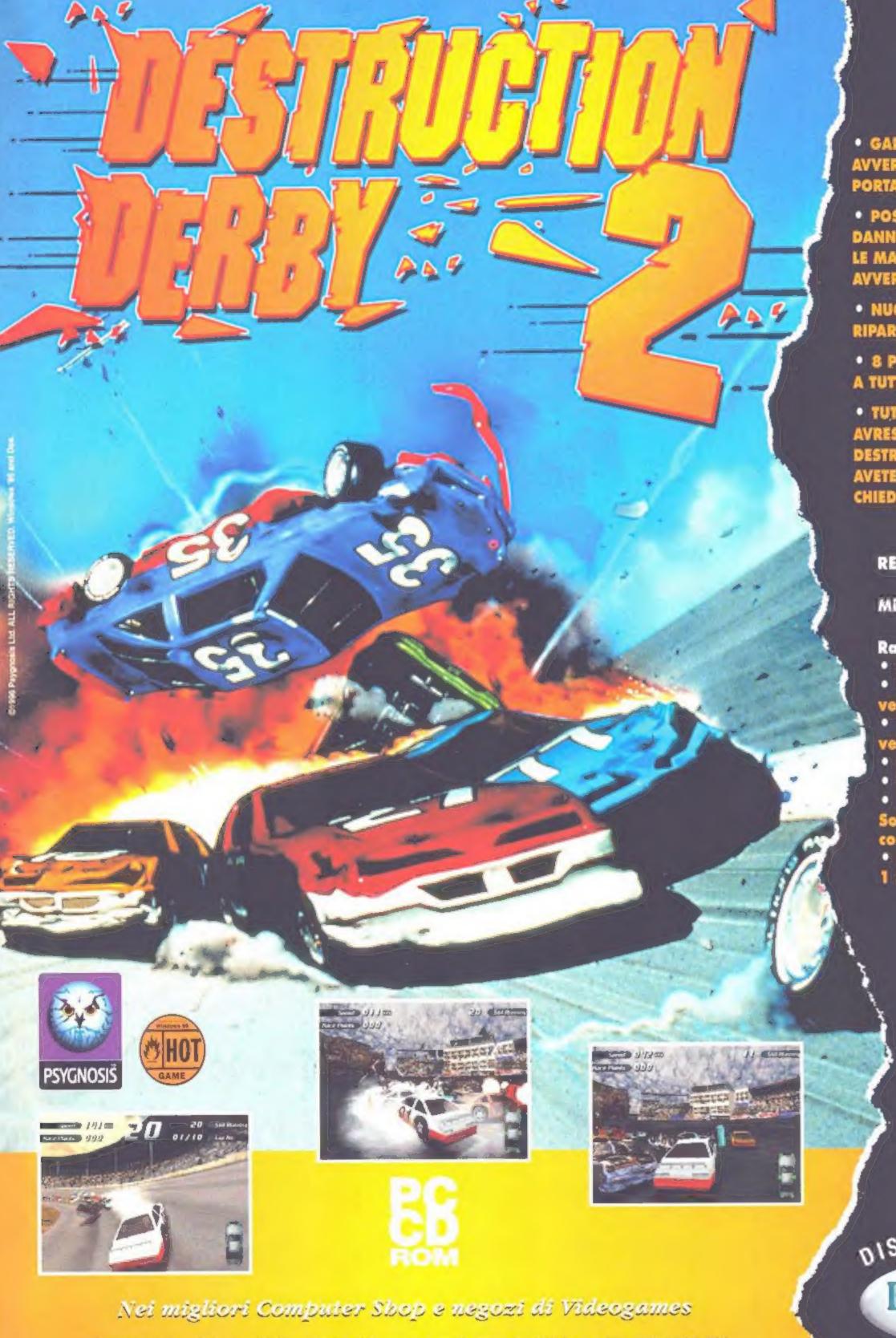
\*

Telefonare al numero 039/673047 e chiedere di Mattia

Vendo per PC CD-ROM i seguenti titoli originali: Z (ita), Civilization II, Quake, Duke Nukem 3D, Warcraft 2, Command & Conquer, Apache Longbow (ita), Mortal Kombat 2, Wing Commander III, US Navy Fighters, Dark Forces, Little Big Adventure, Ultima 8 - Pagan, System Shock, Doom II, Syndicate, Ultima Underworld 2.

Telefonare al numero 041/449629 e chiedere di Andrea





• GAREGGIA CONTRO 20 AVVERSARI CERCANDO DI PORTARE A CASA LA PELLE.

· POSSIBILITÀ DI DANNEGGIARE FISICAMENTE LE MACCHINE DEI TUOI AVVERSARI.

• NUOVI PIT-STOP BOX PER RIPARAZIONI-LAMPO.

. 8 PISTE DA AFFRONTARE A TUTTA VELOCITÀ.

. TUTTO QUELLO CHE AVRESTE VOLUTO IN DESTRUCTION DERBY E NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE.

### REQUISITI DI SISTEMA

Minimi: Pentium

### Raccomandati:

P90 MHz o superiore
8 Mb di RAM per la versione DOS

16 Mb di RAM per la versione Windows 95

Tastiera, mouse

. CD ROM 2x

Scheda sonora
 SoundBlaster o
 compatibile
 Scheda grafica SVGA

1 Mb

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

DISTRIBUITO DA



Un ragazzo nato per fare il Re. La sua eredità, il cuore di ICE. Intraprendi un mistico viaggio attraverso i territori ghiacciati nella profondità della disperazione. Colmo di misteriose sorprese, il mondo surreale di Icia rivelerà i suoi segreti solo a chi sarà preparato per coglierli.

### REQUISITI DI SISTEMA

### DOS:

- 4Mb RAM (8Mb racc.) • 486DX33 o
- superiore Scheda grafica SVGA
  • CD ROM 2x
- (4x racc.) Scheda audio
- SoundBlaster compatibile
- · mouse.

### WIN:

- . 8M RAM (16Mb racc.)
- 486DX50 o
- Win 3.1 o superiore
- Risoluzione 640x480 a 256 colori
- CD ROM 2x
- (4x racc.)
   Scheda audio SoundBlaster compatibile.

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

DISTRIBUITO DA



Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 Lr.a.) Fox (02) 4130.399